100% PC

REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC

# PC-TOP-PLAYER

AÑO II ● Nº 9

100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN

995 ptas. IVA INC.

NÚMERO EXTRA



## ESTE MES:



¿QUIERES GANAR GRANDES PREMIOS? PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO CONGO (Página 57)

## FIRE WIND

## PÁJAROS DE FUEGO

## SOFTWARE ORIENTAL: LO QUE NUNCA LLEGARÁ

# EL CDROM que esperabas

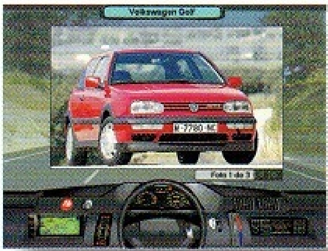
# autopista catálogo

4.900 ptas

## *"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"*

**PC Manía** (Octubre 95) **Valoración:** 86/100





**"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesta base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"**

**PC Media** (Octubre 95) **Valoración:** 90/100

**"Esta aplicación nos ha dejado gratamente sorprendidos por su facilidad de manejo, funcionalidad, además de por el entretenimiento que proporciona."**

**PC Actual** (Octubre 95) **Valoración:** Producto recomendado





### REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*

## A la venta en

**EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS**

Con la garantía informativa de
**Luike-motorpress**

**Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.**

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

*Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.*

**O envía el cupón debidamente cumplimentado...**

**...por fax:**
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

**...por correo:**
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO

Luike-motorpress
Ancora 40
**28045 Madrid.**

Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
**08008 Barcelona.**

## Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

**DATOS PERSONALES**

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

**FORMA DE PAGO :**

❑ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
❑ Tarjeta de crédito nº ____________________
Visa ❑ 4B ❑ Master-Card ❑ Amex ❑
Fecha de caducidad ________ / ________

**Firma**

*(Titular de tarjeta)*

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 9

**Editor**
Antonio M. Ferrer Abelló
**Director Editorial**
Mario de Luis García
**Subdirector Editorial**
Carlos Doral Pérez
**Director de Producción**
Carlos Peropadre
**Directora Comercial**
Carmina Ferrer

**PC TOP PLAYER** es una publicación de
**ABETO EDITORIAL**

**Redactor Jefe**
Antonio Greppi Murcia
**Colaboradores**
Antonio J. Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Walter Lewin, Fernando de la Villa Luis F. Fernández, Pedro López, Víctor Sánchez, Walter Lewin, Angel L. Mozún
**Edición**
Rafael Mª Claudín Di Fidio
**Maquetación**
Clara Francés Escudero, Fernando García Santamaría
**Tratamiento de imagen**
María Arce Giménez
**Infografía**
Pedro J. Martín de los Santos
**Fotografía**
Denis Holzbacher
**Servicios Informáticos**
Digital Dreams Multimedia, S.L.

**Redacción, Publicidad y Administración**
C/ Aragoneses, 7
Alcobendas
28100 MADRID
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
**Publicidad**
María Eugenia González
**Publicidad Barcelona**
Pepín Gallardo
**Servicio Técnico**
Óscar Rodríguez
**Secretaría de Dirección**
Rosa Arroyo
**Suscripciones**
Erika de la Riva
**Filmación**
Filma Dos
**Impresión**
Pantone
**Distribución**
SGEL


**Depósito legal:** TO-1128-1995
**ISSN:** 1135-3759


# SUMARIO

## AVANZANDO POR LOS CAMPOS DEL SEÑOR

Sí, no te has equivocado al pagar este ejemplar. Nos hemos visto obligados a aumentar el precio de la revista; sin embargo, tenemos causas mayores y más que justificadas. Por supuesto, sólo este mes costará 995 pesetas, y además estamos seguros de que comprenderás perfectamente nuestros motivos. Habrás observado también que este ejemplar viene acompañado por un regalo muy especial. Se trata de un programa todavía inédito, *PC Liga 95-96*, cuyo valor real es de 2.995 pesetas. Hemos querido presentarte íntegramente esta exclusiva, pero para poder solventar la duplicación de disquetes hemos necesitado elevar un poco el precio. Por lo demás, creemos que merece la pena. Y muy pronto, en cuanto disfrutes del programa, estarás de acuerdo con nosotros. Además de este juego, y para que no te pierdas en su interior, hemos incluido en las páginas de la revista un pequeño resumen del manual. Como ves, estamos en todo, para tratar de ofrecerte lo mejor.

Por lo demás, ante las reiteradas peticiones de muchos de nuestros lectores, incluimos en este número las soluciones de dos juegos de actualidad absoluta. El primero de ellos es el que fuera nuestro juego del mes en el número de Febrero, *The 11th Hour*, una magnífica aventura gráfica repleta de complicados juegos de inteligencia. El segundo es *Beavis & Butt-Head*, otra aventura gráfica, procaz y original, que fue uno de los juegos recomendados en ese mismo número.

También guardamos para ti alguna que otra sorpresita. De este modo, por primera vez desde nuestra aparición, el *megagame* del mes lo firma una compañía española. Estamos hablando del programa *Fire Wind*, un arcade "matamarcianos" de inusitada calidad. ¿Significará esto que el software español está al fin abriéndose camino en el mercado internacional? Además, te regalamos otro magnífico póster; se trata del juego *Battle Beast*, ideal para los amantes del género lucha. Por último, como puedes ver, mantenemos (y lo seguiremos haciendo) el número de páginas del número anterior. Como ves, no hemos pasado nada por alto.

Disfrútalo y... ¡Hasta pronto!

## ÍNDICE






Por fin, un juego programado en este país logra nuestro título honorífico de *Megagame*. Por ello, hemos decidido dedicarle nuestra portada. Parece mentira, pero es cierto. Se trata de una señal de que el sofware patrio está saliendo adelante pese a las numerosas dificultades que debe superar.

# PC Liga 95-96

**Este mes tenemos un regalo muy especial: el juego PC Liga de la actual temporada 95-96, de la casa DDM. En estas páginas verás la infraestructura de este programa, dedicado a todos los usuarios españoles.**



La instalación del programa, para la que necesitas 7 Mb. de espacio libre en tu disco duro, es muy sencilla. Debes insertar el disquete Nº 1 en tu unidad de disco de 3'5 y a continuación teclear lo siguiente:

A: <ENTER> y escribe:

INSTALAR C: <ENTER>

siendo A: la unidad de 3,5, y C: la unidad de disco duro. Como es lógico, puedes variar a tu elección estos parámetros.

Cuando te pida el segundo disquete, introdúcelo en la unidad y pulsa <ENTER>. Una vez esté instalado, teclea SETUP desde el directorio en el cual hayas instalado PC Liga, para configurar tu tarjeta de sonido Sound Blaster, y CONTROL para reconfigurar el teclado o calibrar el *joystick*.

Por último, teclea PCLIGA para acceder al menú principal, del que parte todo el programa. En él tienes a tu disposición las siete opciones que pasamos a comentar a continuación.

### BASE DE DATOS INTERACTIVA

En ella puedes obtener información de equipos, jugadores y entrenadores.

La pantalla de elección de equipos se divide en varias ventanas. En la parte superior derecha está la plantilla para la temporada 95-96 y el uniforme oficial. En la ventana central están los datos del estadio, y en la de la izquierda los del uniforme, la sede social y el palmarés de equipo. Abajo, además de las opciones usuales, hay tres muy interesantes:

Ligas anteriores. Lugar alcanzado en ellas, comparable con el de seis equipos.

Competiciones europeas. Éxitos obtenidos en la Liga de Campeones, Recopa y Copa de la UEFA.

Plantilla. Datos de los jugadores y el entrenador.

En la pantalla de elección de jugador, además de la foto y de los datos del elegido, verás cuatro botones (Datos, Estadísticas, Notas, Imprimir). Con la opción Datos introduces los datos de un jugador en el ordenador, y con Estadísticas ves las del jugador (además de las de los equipos). Las gráficas de las estadísticas pueden ser de dos maneras: Modo absoluto y Modo relativo. En la primera, ves los valores de cada



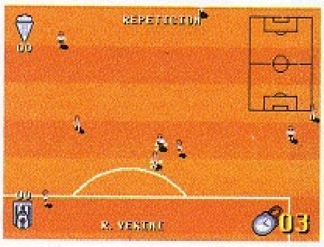

## TECLADO

Estas son las teclas generales durante un partido:
**<F1>:** Conmuta la visualización de información en primer plano.
**<F2>:** Cambia la velocidad.
**<F9>:** Repetición de las últimas jugadas.
**<ESC>:** Menú desde el que se puede configurar técnicamente al equipo.
**<CTRL>+<X>:** Suspende el encuentro y muestra el resumen.

Todas las teclas de los jugadores son redefinibles desde el programa CONTROL.EXE que se encuentra en el directorio en el que esté instalado el programa. También podrás calibrar tu dispositivo de *joystick*, tanto del primer como del segundo jugador.

## REQUERIMIENTOS MÍNIMOS

Los requerimientos mínimos de PC Liga para funcionar son: **Procesador 386 o superior, 1 Mb. de memoria RAM, disquetera de 3,5 pulgadas, tarjeta gráfica VGA, tarjeta de sonido compatible Sound Blaster, 7 *megas* de espacio libre en disco duro, 590 Kb. de memoria base libre, y memoria EMS.**






jornada, y en la segunda los de la suma de todas las jornadas. También puedes generar tus propias gráficas.

En la pantalla de elección de entrenador, verás una foto suya y todos los datos que te puedan ser de utilidad.

### INTRODUCCIÓN DE DATOS / SEGUIR LA LIGA

En esta opción actualizas los datos jornada a jornada, manteniendo la liga al día. Introduces los goles de los encuentros, y además puedes modificar éstos. Una vez empieces a tocar un partido, debes completar todos los datos. En la ,pantalla principal tienes cuatro opciones: Flechas (modifican el número de la jornada); Validar (verifica las correcciones); Imprimir (imprime la pantalla); Clasificación (de la liga real).

### JUEGO ARCADE

Esta es la parte más interesante del producto. Puedes elegir entre seis partidas de la liga o bien comenzar una liga ficticia. Una vez elegida la partida, se te abre una serie de posibilidades, la más interesante de las cuales es la de Mercado. Esta opción incorpora una especie de "factor estratégico"; puedes comprar y vender jugadores, teniendo siempre en cuenta las normas establecidas (máximo tres extranjeros, etc.).

Si seleccionas "Jugar partida", pasarás a la pantalla de "Alineaciones", en la que se te muestra la táctica del equipo que, por supuesto, puedes variar. Además de cambiar la táctica, puedes alterar la alineación, en principio generada por el ordenador.




### JUEGO ENTRENADOR

Con la misma estructura que la opción de "Juego arcade", la diferencia radica en que visionas el partido desde el punto de vista del entrenador. El ordenador maneja los dos equipos según la táctica y la alineación que hayas elegido. Si no controlas tus nervios ten cuidado, porque puede ser "de infarto".

### DISPUTAR UN ENCUENTRO SENCILLO

Aunque el programa está centrado en la liga, puedes jugar al margen de ella. En la primera opción del menú accedes a una pantalla que te permite definir el esquema táctico del equipo. En esta opción tienes diferentes posibilidades de juego, como seleccionar el nivel de juego de los equipos, variar la duración de los encuentros, el estado del terreno, etc. Además, pueden anularse las faltas sin que el árbitro desaparezca de la pantalla.

Durante los partidos, como entrenador, puedes introducir variaciones pulsando <Esc>. Aparecerá un menú controlado por el teclado con las opciones necesarias para dirigir el encuentro.

### CAMBIAR A SEGUNDA

En esta opción, a la que accedes desde el menú principal, juegas la liga de segunda división. Las posibilidades y las características son como las de la primera división.

En "Acerca de" hay un resumen de la vida de esta compañía española, nacida en 1993 pero gestada a lo largo de la década de los ochenta.

P. López




## AVISO

Es necesario aclarar que los equipos de este programa no han sido actualizados. Por este motivo, algunas fichas de jugadores y entrenadores que se han ido incorporando durante el desarrollo de esta liga no aparecen en la base de datos. Consecuentemente, algunos jugadores y entrenadores están todavía en equipos a los que ya no pertenecen.







## POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

Aquí os ofrecemos soluciones a los errores más comunes que pueden aparecer al correr el programa:

• Si cuando ejecutas el programa aparece el mensaje: "Memoria insuficiente", aumenta la memoria convencional con el comando MEMMAKER (Atención, quizá se desactive la memoria extendida, utilizada por otros programas).

• Recuerda que el programa requiere EMS. Comprueba que tu fichero CONFIG.SYS cuenta con la siguiente línea: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

• Si cuando ejecutas el programa vuelve al sistema operativo, tienes que aumentar el número de FILES en el fichero CONFIG.SYS.

• Si el juego se ralentiza, quizá se ha desconectado el *joystick*. Conéctalo bien.

• Si al intentar jugar un partido, éste queda suspendido automáticamente, quizá es porque se han colocado valores incorrectos en alguno de los parámetros de la tarjeta de sonido. También puede ser que la tarjeta de sonido no sea totalmente compatible Sound Blaster.

• Si, tras seleccionar la tarjeta de sonido, no suenan los efectos especiales, dispones de menos de 563 Kb. de memoria convencional libre, así que utiliza el comando MEMMAKER.

• Si, durante la instalación, al introducir el disco aparece el mensaje: "Anular, Repetir, Descartar", es porque tu disquetera es de baja densidad o está averiada, o los disquetes están estropeados. Si es el último caso, envía los disquetes a:

**Abeto Editorial (a la atención de Óscar Rodríguez)**
**C/ Aragoneses 7**
**28100 Alcobendas (MADRID)**

# CONTENIDO CD ROM

**El protagonista indiscutible del CD-ROM de este mes es la demo jugable del programa español Fire Wind; se trata de un sólido arcade "matamarcianos" que promete impulsar decisivamente este género a lo más alto del estrellato. Prepárate para destrozar las naves enemigas.**



**Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.**

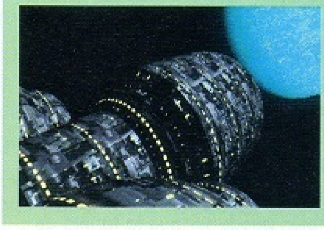


## FIRE WIND

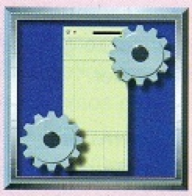
**RUN:** FIREWIND.BAT

Esta demo jugable tiene tres tipos de instalación. Dependiendo de la elegida, ocupará más o menos espacio en tu disco duro, además, por supuesto, de ofrecerte distintas posibilidades y características. Tecleando FW1.BAT se instalará la demo completa al disco duro (requiere 80 Mb de espacio). Tecleando FW2.BAT sólo se instalarán 50 Mb y las animaciones correrán desde el CD. Por último, FW3.BAT instalará 28 Mb sin voces y sin animaciones.









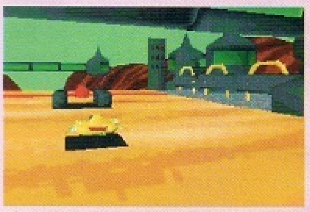
## BIG RED RACING

**RUN:** BRR.BAT



Sois los primeros en visionar esta exclusiva de lo que va a ser el programa **Big Red Racing**. La demo del nuevo juego de la compañía Domark es muy fácil de instalar. Ejecuta el fichero BRR.BAT que encontrarás en el directorio raíz del CD-ROM. Este fichero te llevará al programa de instalación propio de Domark. Después sólo tienes que seguir sus instrucciones para instalarla en el disco duro. El ejecutable de esta demo es cíclico. Esto quiere decir que la ejecutará una y otra vez sin consultarte. Para poder salir de la demo, debes pulsar simultáneamente CONTROL y C.





## L E Y E N D A



**Demo jugable desde el CD-ROM**



**Demo no jugable, visible desde el CD-ROM**



**Demo jugable que necesita disco duro.**



**Demo no jugable visible desde el disco duro**

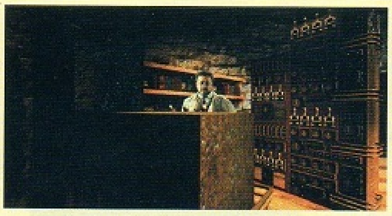


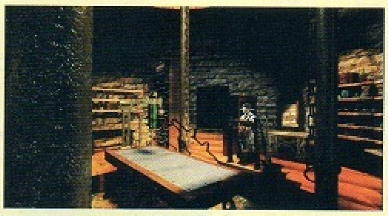
## FRANKENSTEIN

**RUN:** FRNKDEMO.BAT

La demo de **Frankestein: through the eyes of the monster** no es jugable, pero te dará una idea más que aproximada del funcionamiento del programa. Es ejecutable desde el CD-ROM, por lo que si nuestro fichero BAT no puede acceder a tu Windows, ejecuta FRNKDEMO.EXE, que se encuentra en el directorio FRNKDEMO del CD-ROM. Si quieres crear un grupo de archivos en tu Windows para ejecutar directamente el programa, ejecuta INSTALL.EXE.









## FLIGHT OF AMAZON QUEEN

**RUN:** AMAZON.BAT

Nuestro fichero BAT te instalará la demo en el directorio AMAZON del disco duro, por lo que necesitarás aproximadamente cinco Mb libres de espacio libre en el disco duro. Cuando lo ejecutes por primera vez te pedirá tu tarjeta de sonido. Si quisieras volver a configurarla, tendrías que eliminar el directorio QUEEN.SAV, que se crea en tu disco duro en la primera configuración. La demo está en inglés, y no te explica cómo puedes salir de la misma. Nosotros sí. Tienes que pulsar la tecla F10 para abandonarla.



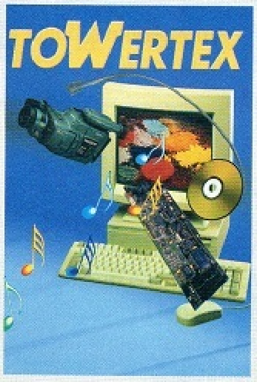


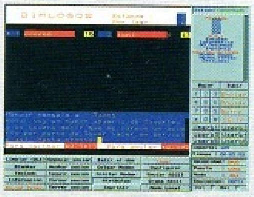


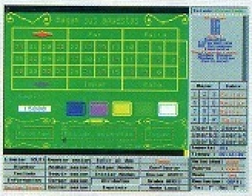

## TOWERTEX

**RUN:** TOWERTEX.BAT

**TOWERTEX** es un servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware.* El módem necesario es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa: evitarás molestias en el manejo.





## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de 16 a 18h.
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 661-4211

### POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

#### PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

**Solución:** Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas. (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

#### PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

**Solución:** Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

**Solución:** Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

#### PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

**Solución:** Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

# TRAILERS MANGA EN EL CD-ROM

**RUN:** MANGA.BAT

**¡IMPORTANTE!** **Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad, no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japonés de masas están dirigidos a personas mayores de edad.**

Si quieres ver los *trailers* en modo MS-DOS, ejecuta MANGA.BAT desde el directorio raíz del CD. Una vez dentro del programa, debes seleccionar el fichero AVI con las teclas de cursor y pulsar "*Enter*". Para salir de un vídeo, pulsa dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Para seleccionar las opciones y modos pulsa "ALT+O".

Si deseas ver los vídeos con el reproductor de Windows, los encontrarás en el directorio MANGAVID del CD, con lo que tienes la posibilidad de controlar mejor el volumen del sonido. Agradecemos la colaboración de MANGA VIDEO.



### PATLABOR 2

Acaba de llegar a nuestro país la película **Patlabor 2**, de modo que aquí os presentamos su *trailer*. Se trata de una aventura repleta de acción y futuristas máquinas policiales.

### FIST OF THE NORTH STAR

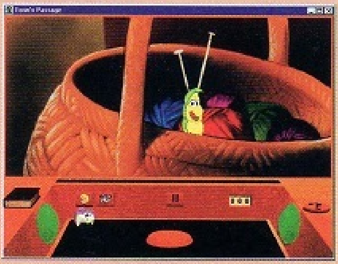
Aunque algo antiguo, nunca te habíamos puesto el *trailer* de **El Puño de la Estrella del Norte**, la que fuera una de las primeras producciones *manga* que cruzaron nuestras fronteras masivamente, hace ahora ya cerca de dos años.



# TORIN'S PASSAGE

**RUN:** TORIN.BAT

Se trata de un *making of...* (traducido, es "cómo se hizo...") del programa de la compañía Sierra **Torin's Passage**. El él puedes encontrara desde cómo trabajaron los programadores hasta una entrevista con Al Lowe, su creador, también conocido por la saga *Larry*. Para verlo, puedes utilizar el programa share incluido en el directorio, Quickview, el mismo que el del *manga*, o bien el reproductor multimedia de Windows, pues se trata de un vídeo AVI.





# SHAREWARE

## RADIX

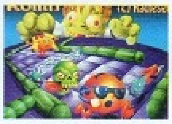
**RUN:** SHARE/RADIX.BAT



Otro gran juego de Epic Megagames que llega hasta nuestras pantallas. Ahora la acción se desarrolla en una nave que debe recorrer los más extraños mundos extraterrestres.

## ROLLIN

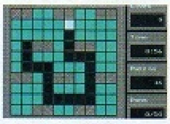
**RUN:** SHARE/ROLLIN.BAT



Si te gusta la acción directa, esa acción en la que no tienes que "comerte el tarro", **Rollin** es tu juego. Debes conducir hábilmente una nerviosa bolita a través de unos intrincados y peligrosos laberintos.

## SQUAREZ

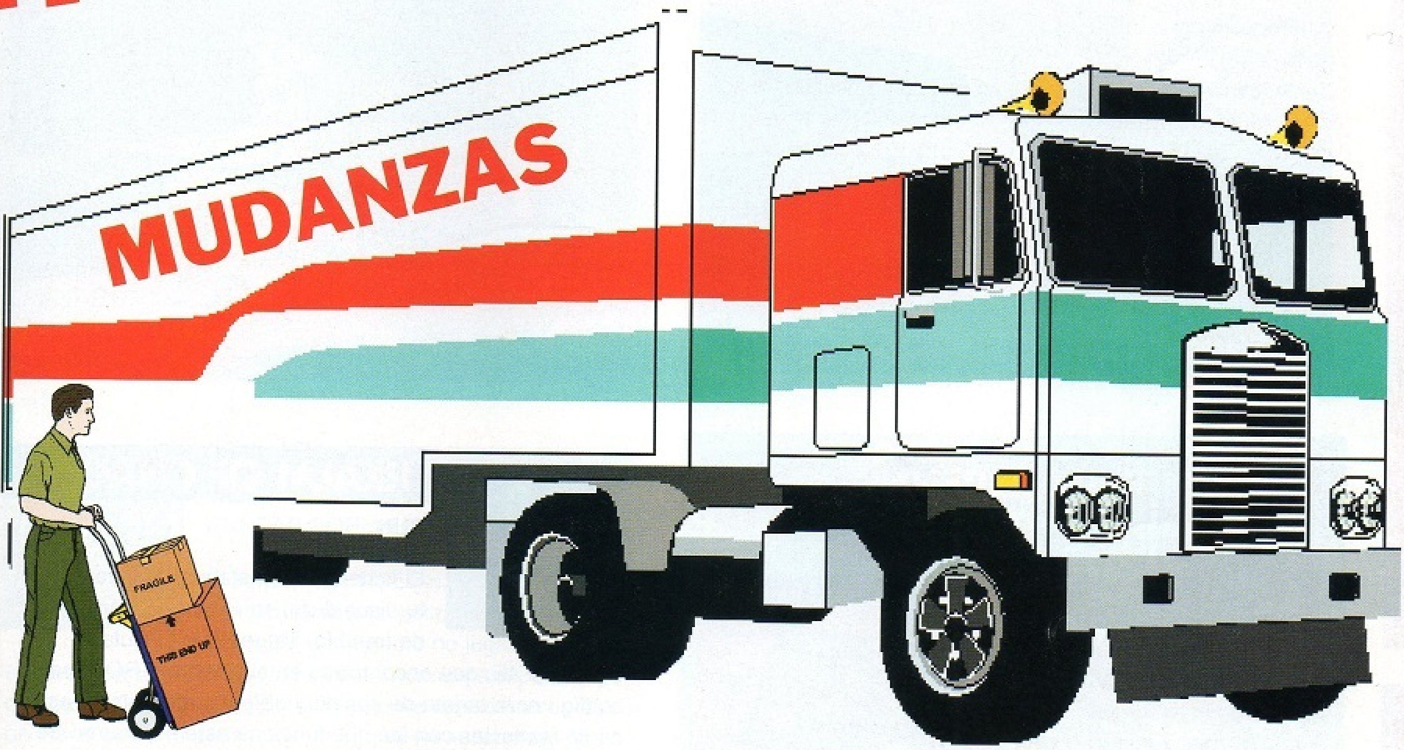
**RUN:** SHARE\SQUAREZ.BAT



En este programa shareware británico tienes que rellenar todos los cuadraditos que aparecen en diversas figurar "sin separar el lápiz del papel". Por supuesto, si te encierras a ti mismo, no podrás seguir avanzando y tendrás que dar el juego por terminado.

# EN PC-TOP-PLAYER

# ¡¡HEMOS CRECIDO!!




# Y POR ESO, NOS MUDAMOS

c/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas. Madrid
Tel.: (91) 661 42 11 • Fax: (91) 661 43 86

# CONTENIDO CD ROM

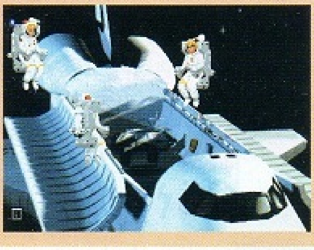
## THE DIG

**RUN:** THEDIG.BAT

La demo de **The Dig** es jugable desde el CD-ROM, pero la primera vez que ejecutes el programa, tendrás que configurar tu tarjeta de sonido. Para ello creará un directorio llamado LECDEMOS, en el que se guardará la configuración, además de las partidas jugadas. Todo esto apenas ocupará espacio en tu disco duro. Después de una impresionante presentación, accederás a una pequeña parte de este juego salido de la mente de Spielberg.

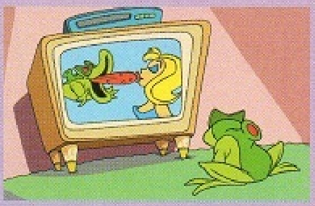






## BATTLE BEAST

**RUN:** BBEAST.BAT

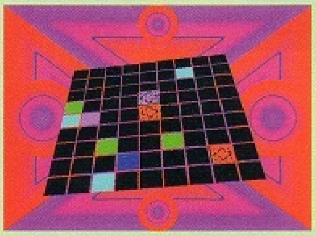


Nuestro póster de este mes también tiene demo. Se trata del último programa de la compañía 7th Level, **Battle Beast**. Tienes dos posibles métodos de instalación. Si ejecutas desde Windows el programa CDSETUP.EXE del directorio BBEAST del CD-ROM, únicamente te creará un grupo de archivo en tu disco duro: la demo se ejecutará desde el CD. Si por el contrario cargas HDSETUP.EXE, te copiará todos los ficheros necesarios al disco duro, y será ejecutada desde el mismo. La demo permite un combate entre dos jugadores en un único escenario. Un pequeño aperitivo de lo que te espera.

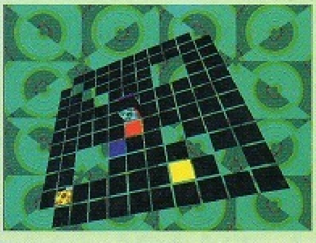


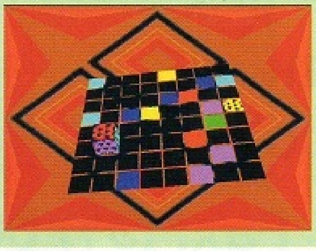

## ENDORFUN

**RUN:** ENDORFUN.BAT



Se trata de una demo preparada para el entorno Windows de la compañía Time Warner. Es un programa en el que debes hacer uso de todo tu habilidad y frescura mental. Como verás, es un juego basado en la unión de colores, por decirlo de alguna manera. Si eres hábil, quizá logres ver las ocho fases del nivel Kaleidoscope que te ofrece esta demo. La versión final, además de una música trepidante, presenta un gran número de niveles con sus correspondientes fases, de modo que o no te aburrirás o tendrás tiempo para aburrirte. En fin, si te descuidas puedes acabar disléxico perdido.





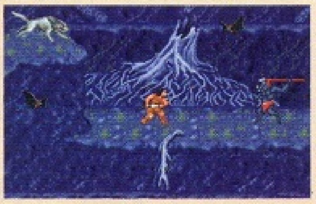
## REALM OF CHAOS

**RUN:** ROC.BAT

El fichero BAT instalará esta demo en tu disco duro, en el que ocupará cerca de tres Mb. Tienes que ejecutar SETUP.EXE, que encontrarás en el directorio ROC, para configurar la tarjeta de sonido y obtener información acerca de las teclas con las que funciona este programa. Se trata de un arcade de lucha en el que controlarás a dos magníficos personajes: un fornido guerrero con espada y una tenebrosa bruja con increíbles poderes.







## EXTREME PINBALL

**RUN:**EXTREME.BAT



El conocido programa *Epic Pinball*, de la compañía norteamericana Epic Megagames, especializada en Shareware, ya tiene su continuación con **Extreme Pinball**, traído a Europa por la casa Electronics Arts. En esta demo encontrarás un tablero de los cuatro que tiene la versión final del programa.

El fichero EXTREME.BAT instalará todos los archivos necesarios en el disco duro, dentro del directorio EXTREME, por lo que necesitas 7 Mb de espacio libre. Para configurar tu tarjeta de sonido tienes que ejecutar SETUP.EXE, que aparece en el directorio mencionado más arriba.

## TERMINATOR: FUTURE SHOCK

**RUN:**SHOCKDEM.BAT

Lo que te mostramos en las Previews de este número se hace realidad en nuestro CD-ROM. Si tienes 16 Mb de espacio libre en tu disco duro, no dudes en instalar esta demo, en la que encontrarás tres fases repletas de acción. Eso sí, no olvides ejecutar antes el fichero de configuración de sonido SETSOUND, el cual aparecerá dentro del directorio SHOCKDEM de tu disco duro. Podrás ver gran parte de las armas, las funciones del mapa tridimensional y tres de los escenarios más característicos de lo que será la versión final.







## THUNDERHAWK 2

**RUN:**THUNDERH.BAT

El fichero THUNDERH.BAT te llevará directamente a la ejecución desde el CD-ROM de la demo no jugable de la segunda parte del programa inglés *Thunderhawk*, de la compañía Core Design. En el interior de esta demo verás un vídeo con una animación en la que un helicóptero destruye un campo enemigo.

Si tu unidad lectora de CD-ROM es demasiado lenta, puedes copiar los archivos del directorio THUNDERH de PC Top Player en un nuevo directorio creado en tu disco duro. Por lo demás, esta demo te convencerá de que te encuentras ante un nuevo *Trueno Azul*.



## CRUSADER

**RUN:**CRUSADER.BAT



Puedes instalar esta demo de dos maneras: parcial o completa. La primera de ellas ocupa 30 Mb y la segunda 55. La demo es SVGA, por lo que algunos ordenadores necesitarán el *driver* correspondiente a su tarjeta. En el directorio CRUSADER del CD-ROM encontrarás el así llamado *driver* universal, UNIVBE.EXE. Si ejecutas éste, seguramente quedará solucionado tu problema.





# NOTICIAS

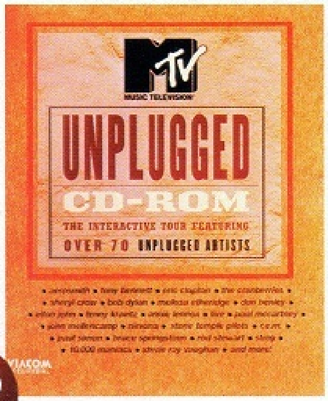



## VIRTUAL SNOOKER

El gran juego de Interplay *Virtual Pool* ya tiene continuación. Por supuesto, se siguen las normas usuales de esta modalidad de billar, pero el desarrollo del juego es el mismo, alcanzando resoluciones Super VGA de hasta 1024x768 *pixels* en pantalla.

## MTV UNPLUGGED

Los amantes de la música quedarán encantados con este CD-ROM de Viacom New Media. En él hay información de todos los conciertos *unplugged* celebrados en la cadena de televisión musical vía satélite, con vídeos a pantalla completa y entrevistas.






## PRO FOOTBALL '96

Sierra continúa abandonando su línea, el género que la hizo famosa en todo el mundo (las aventuras gráficas) para aumentar los títulos de su colección Front Page Sports con las actualizaciones para el año 96 de su *Pro Football*, un juego basado en la liga NFL, es decir, en la liga de fútbol americano. Tienes la posibilidad de ver el campo desde cualquier perspectiva, y además se han mejorado sus gráficos Super VGA.

## CIVILIZATION 2

Sid Meier regresa tras un largo retiro. El creador de programas como *Railroad Tycoon*, *Civilization* o *Colonization*, regresa a la brecha informática con la segunda entrega de su título con más éxito. Ahora, el programa ha sido desarrollado para Windows, y aparte de las consiguientes mejoras gráficas, se han introducido nuevos parámetros de juego que elevan el nivel de un producto ya de por sí excelente.

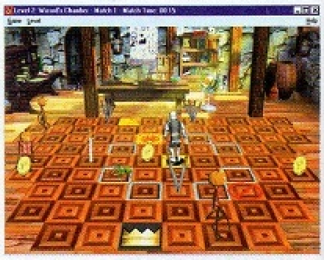


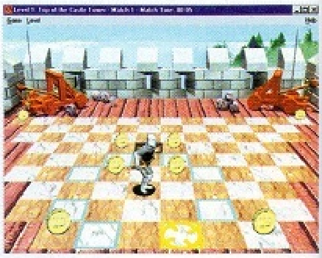




## KNIGHT MOVES

Spectrum Holobyte presenta para Windows un interesante juego que entremezcla habilidad con rápidos reflejos y una pizca de inteligencia. La misión consiste en mover a nuestro caballero por un tablero de ajedrez (utilizando sólo los movimientos del caballo) para ir recogiendo los diferentes objetos que aparecen en pantalla, al mismo tiempo que esquivamos a los cientos de enemigos situados en determinadas casillas.





## PC PLAYER ESTÁ DE MUDANZA

Nuestras oficinas se han quedado pequeñas, y por eso nos mudamos a un sitio mucho más grande. En este recuadro encontrarás la dirección a la que debes dirigir tus cartas para cualquier sección de la revista. Por otra parte, si vives en Madrid o alrededores, y estás interesado en colaborar con PC Player, envía tu curriculum vitae, indicando en la carta "A la atención del Redactor Jefe", a la misma dirección.

**PC Player**
**Aragoneses 7**
**28100 Alcobendas (MADRID)**

# Todas las estrellas del fútbol en tú PC.



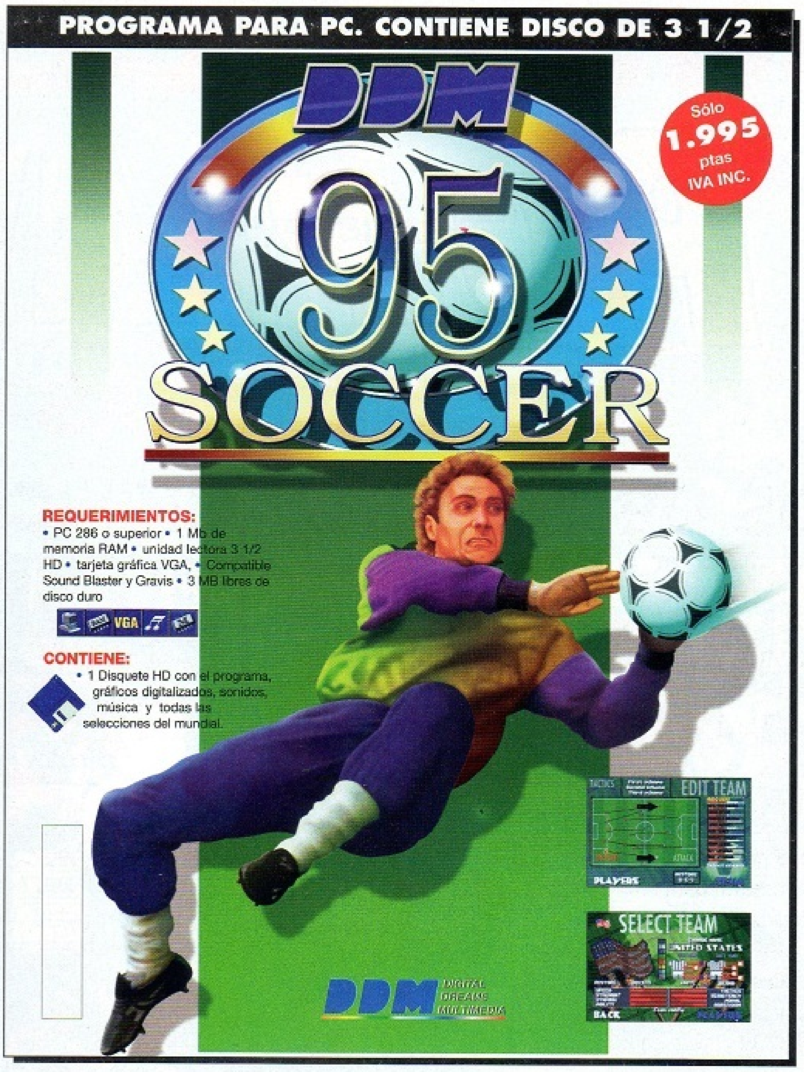

Un juego trepidante y divertido para todos.




Diseño de las tácticas individuales por jugador y equipos.



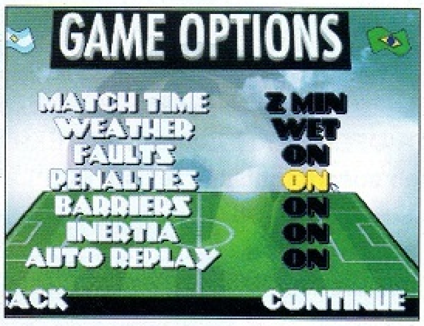

Apasionante sistema de juego de ligas.










## ¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
## POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

**Solicita DDM SOCCER 95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* o por Fax: (91) 661.43.86**

Deseo que me envíen: ☐ **DDM SOCCER 95 por 1995 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos........................................Domicilio........................................
Población........................................C.P ....................Provincia........................................
Teléfono ....................F. de nacimiento....................Profesión........................................

**FORMA DE PAGO:**

☐ Talón a ABETO EDITORIAL ☐ Contra-reembolso Firma ,
☐ Giro Postal nº........................................de fecha........................
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ CADUCA ☐☐ ☐☐

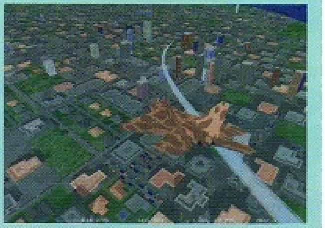
ABETO EDITORIAL

Rellena este cupón y envíalo a:
ABETO EDITORIAL
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

## JETFIGHTER

*EF 2000* y *TopGun* lo van a tener muy duro cuando aparezca **Jetfighter III**. Sus gráficos Super VGA son de lo mejorcito que hemos podido ver en los últimos tiempos, y los escenarios están muy cuidados, como podrás observar por las fotos que acompañan a este comentario. Las distintas misiones tienen lugar en los lugares más variados del planeta.












## EARTH SIEGE 2

Y hablando de secuelas, *Earthsiege* pronto tendrá su segunda parte en el mercado. Los gráficos de los *robots* y los escenarios han sido muy mejorados, así como la inteligencia de los enemigos. Sin embargo, lo más destacable de este producto es el elevado número de misiones, además de la posibilidad de observar a nuestro corpulento *mech* desde cualquier posición útil.

# BREVES

### Elk Moon Murder

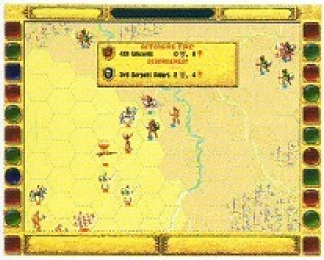
La nueva aventura gráfica de Activision tiene un ligero tufillo a *In the 1st Degree*. Aunque el argumento de ambos juegos es muy distinto (bueno, coinciden en lo del asesinato), lo más chocante, es el parecido sistema de juego, y el uso masivo de vídeo digital para sus respectivos planteamientos.

### Track Attack

Este nuevo programa de carreras promete una gran diversión. Aunque en un estado primordial de su creación, sus gráficos y el estilo de juego recuerdan al excelente *Stunt Race FX* de Super Nintendo. ¡Ya va siendo hora que salgan juegos de este tipo para nuestros PCs!

### Sensible Golf

El esperado **Sensible Golf**, parece que no cumple con las expectativas que se habían puesto en él. Sensible, creadores de éxitos como *Sensible Soccer* o *Cannon Fodder*, no se han molestado lo suficiente para dotar al resultado final de algo de vistosidad, pues aparecen en pantalla unos horribles gráficos VGA, que más bien parecen de una EGA de hace varios años.

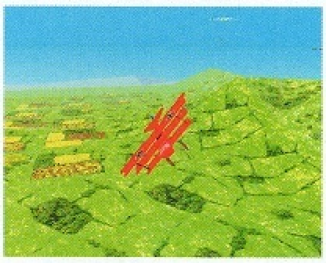


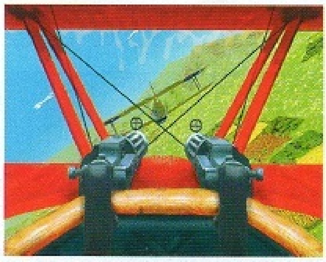
## FANTASY GENERAL

*Panzer General*, de SSI, tiene su continuación medieval en este **Fantasy General**, en el que combatiremos contra dragones, ogros, orcos, brujas, y demás bichos de mal vivir.

## RED BARON 2

Continuamos con los simuladores de vuelo, pero ahora nos trasladamos a la Primera Guerra Mundial. Si la primera entrega de este excepcional programa de Sierra y Dynamix ya causara una excelente acogida entre todos los usuarios, las novedades que encontrarás en esta versión te encantarán. Además de aplicar texturas a aviones y escenarios, hay gran cantidad de opciones para optimizar el programa a gusto del usuario.








# TODAS LAS NOVEDADES DE Acclaim

**Este mes hemos recibido la visita en nuestra redacción de miembros de la compañía Acclaim. Aquí tenéis un adelanto de sus nuevos juegos que podréis disfrutar en próximos meses.**

Esta compañía norteamericana siempre se había dedicado más bien al mundo de las videoconsolas caseras que al de los ordenadores personales. Sin embargo, dentro de su nueva línea, los creadores de juegos como *Mortal Kombat I y II, NBA Jam Tournament Edition* o *WWF Wrestlemania*, nos tienen unas cuantas sorpresas preparadas. Vigila con detenimiento todos sus próximos lanzamientos, porque darán que hablar, y mucho. No en vano, tienen una inapreciable experiencia sobre sus curtidas espaldas.

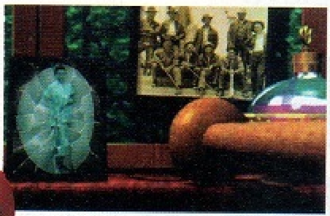
Con unos beneficios anuales aproximados de 35 millones de dólares, se pueden permitir invertir en nuevas tecnologías que emplearán en sus nuevos juegos. Además de los juegos que os mostramos en estas páginas, también nos presentaron *NFL Quaterback 96*, un interesante juego de fútbol americano, pero lamentablemente no os podemos ofrecer ninguna pantalla. Otros proyectos de futuro para PC y compatibles son: *Judge Dredd, Foreman for Real, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball, Revolution X, Alien Trilogy, X-Men* y *Streetfighter The Movie.*

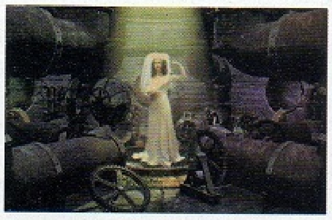
## BAD MOJO



Creada por la compañía programadora Pulse Entertainment, esta aventura cuenta con uno de los argumentos más extraños de toda la historia de los videojuegos. Debido a un kafkiano hechizo, nuestro cuerpo ha sido trasmutado por el de una enorme cucaracha, y como tal debemos enfrentarnos a los mil peligros de una casa, para encontrar un antídoto que nos devuelva a nuestra situación original.

Kafka no fue tan optimista, pero si te aplicas quizá consigas recuperar la forma original de tu cuerpo. Diseñado para el entorno Windows, **Bad Mojo** cuenta con unos gráficos increíbles y una historia de lo más original. Por cierto, si no te gustan los bichos, no veas este juego.









## SPIDERMAN: SEPARATION ANXIETY

Aunque ya ha habido muchos otros juegos basados en el conocido personaje de Spiderman realizados para ordenadores personales, ninguno de ellos había tenido el realismo de este **Separation Anxiety**. Conversión directa del juego de consola al entorno Windows, su desarrollo nos invita a jugar con Spidey o Venom en un arcade de lucha en el que debemos acabar con todos los enemigos que se nos pongan por delante. Aparecen todas las habilidades especiales del protagonista, como colgarse de las paredes o saltar con sus redes de araña, que incluso tiene la posibilidad de lanzar para atrapar a sus enemigos.

# RISE 2: RESURRECTION

Mirage y Acclaim te presentan la segunda entrega del exitoso programa *Rise of the Robots*. Se mantienen los gráficos Super VGA, pero se ha mejorado mucho la jugabilidad, aspecto que en la primera entrega no se había cuidado lo más mínimo.

De la misma manera, ha sido elevado de forma más que considerable el número de luchadores (más concretamente, de *robots*), y se han añadido muchas otras magias especiales, por supuesto, como mandan los tiempos, más potentes y destructivas. Si no te gustó *Rise of the Robots*, da una oportunidad a **Resurrection**, ya que se le han corregido muchos de los errores de la primera entrega.











# BATMAN FOREVER

Continuamos con las conversiones de juegos de consola. En esta ocasión le toca el turno a **Batman Forever**, que, como única novedad respecto a su homónimo de Super Nintendo, se incluyen vídeos y animaciones entre las diferentes fases de este juego de acción.

Su desarrollo te recordará al de *Final Fight* de Capcom, pero en esta ocasión todos los gráficos son digitalizados (tanto los del protagonista como los de los enemigos). Pueden jugar dos personas al mismo tiempo, y elegir a Batman o a Robin para enfrentase a Dos Caras.

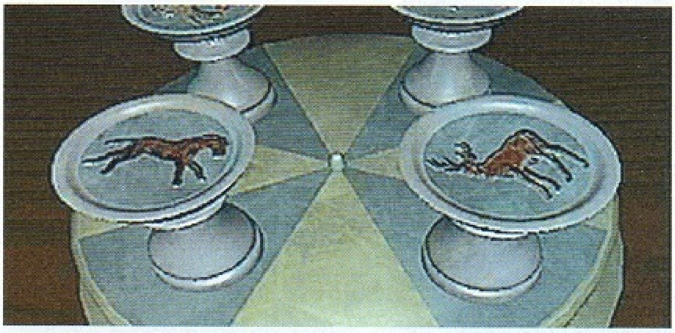


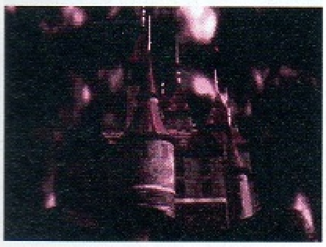

# D!



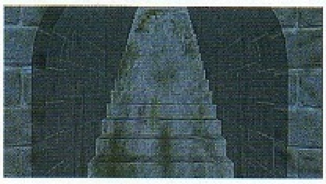
Quizá el juego más destacable de todos los que nos presentaron los señores de Acclaim fue este **D!** Creado originalmente por la compañía japonesa Warp para la consola 3DO, fue trasladado posteriormente a *Playstation* y *Saturn*. Ahora le toca el turno (¡por fin!) a los ordenadores personales y compatibles, y os aseguramos que esta aventura gráfica de terror nos ha sorprendido agradablemente. El argumento de los dos CD-ROMs que ocupa este programa se desarrolla íntegramente en una tenebrosa mansión donde una "jovenzuela" ha quedado atrapada. Nuestra misión, por supuesto, como no podía ser menos y ya habrás adivinado, consiste en ayudar a escapar a la joven, recorriendo todas las salas y recovecos del salón, hasta dar con las pistas y objetos que nos ayuden a solucionar los misterios del juego y rescatar a la asolada y triste doncella.

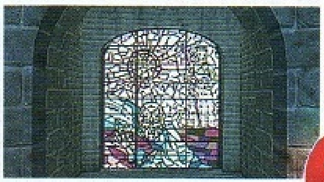
Gráficamente, el programa es algo extraño, ya que avanzamos por la mansión como si de una película se tratase (algo así como en *The 7th Guest* o *The 11th Hour*). Sin embargo, una vez te hayas acostumbrado, te introducirás completamente en la aventura.











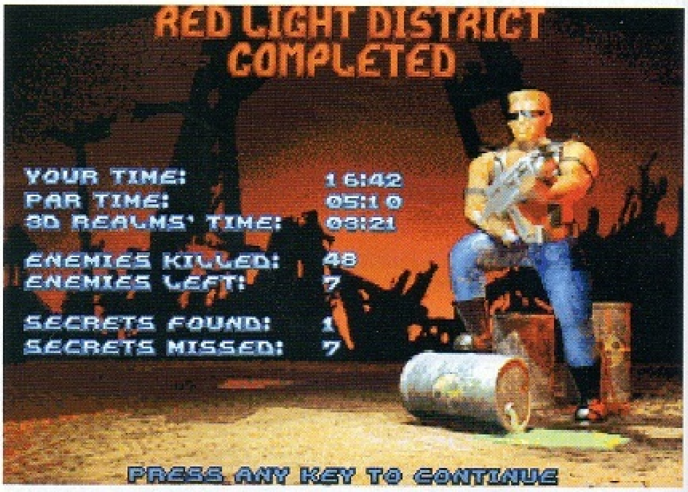
# PREVIEWS

## DUKE NUKEM 3D

**COMPAÑÍA: 3D REALMS ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE**

Al fin, tras una larga espera, llega hasta nosotros esa joya lúdica llamada **Duke Nukem 3D**. La compañía norteamericana 3D Realms ha realizado un trabajo excepcional, ya que este título desbanca a nuestro querido *Doom*, y se lo va a poner muy, pero que muy difícil, al próximo *Quake* de id Software. Gráficamente es perfecto, admitiendo resoluciones Super VGA hasta de 800x600 *pixels* en pantalla, alcanzando un nivel de realismo excepcional, nunca antes visto antes en PC.

Si te gusta este tipo de juegos, estate atento a la información que recibirás de él en próximos números.












## FLIP OUT!

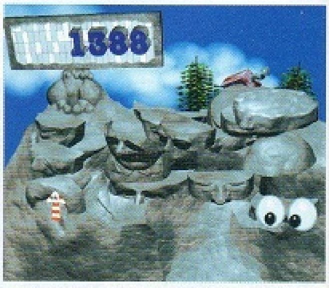
**COMPAÑÍA: ATARI ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA**

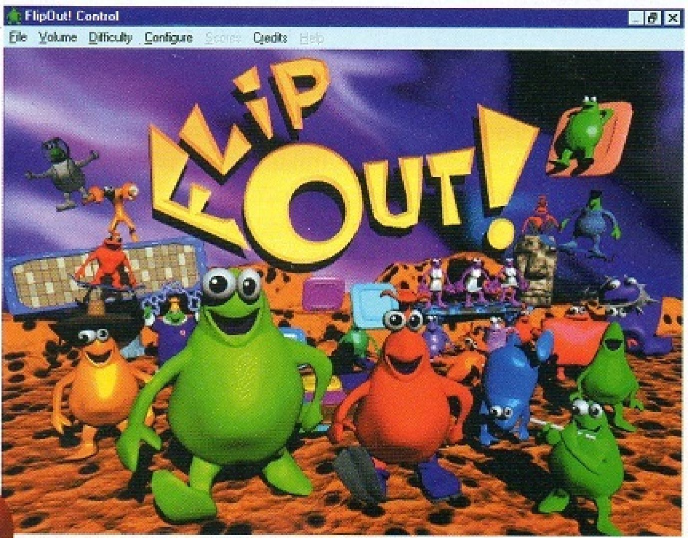
Si te gustan los juegos de habilidad, esos que desafían tus reflejos al máximo, el último programa de Atari Interactive te encantará. **Flip Out!** es un claro ejemplo de lo que las mentes de los programadores pueden crear, y aunque las primeras fases parecen un tanto aburridas, una vez que se avanza en el juego te llevarás más de una sorpresa, ya que es de lo más divertido.

Entrando de lleno en lo que es la dinámica del juego, debemos explicarte que la misión consiste en situar las diferentes piezas de colores (o tartas, o figuras, todo depende de la fase en cuestión), volteando las fichas para intercambiar los lugares. Aunque esto sea fácil de explicar, lo complicado llega cuando unos pequeños seres aparecen en pantalla para paralizar tu trabajo, o para intercambiar las piezas, lo que evita que logres colocarlas en su sitio correcto.

Parece que la marca Atari ha encontrado su lugar en el mundo PC, y este juego es una buena prueba para poder demostrarlo.





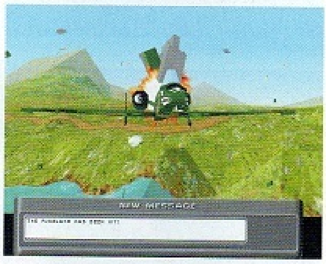

# SILENT THUNDER

**COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE**

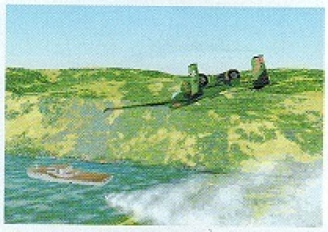
Con el subtítulo de **A-10 Revenge**, Sierra y Dynamix presentan la segunda entrega de *A-10 Thunderbolt*, un simulador que nunca pudo llegar a nuestro país, pero que marco época en los Estados Unidos.

En esta ocasión, se ha mejorado notablemente el entorno gráfico. Ofrece Super VGA y "mapeado" de texturas, cosa que logra que el realismo del programa en cuanto a escenarios sea superior al de otras casas.









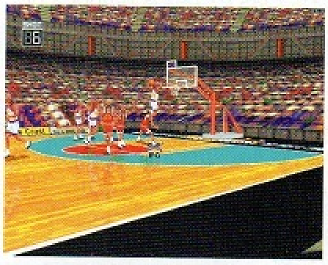
# NBA LIVE '96

**COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS**

Si la versión del '95 tuvo una gran acogida entre todo los usuarios, este **NBA Live '96** va a ser la bomba.

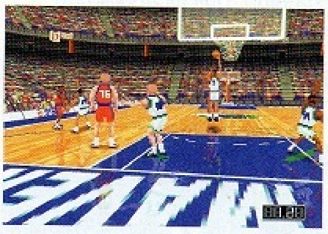
Utilizando el Virtual Stadium, ya empleado en *Fifa Soccer '96*, este estupendo juego de baloncesto puede ser visto desde cualquier perspectiva imaginable, y aunque ha perdido algo en definición en los *sprites* de los jugadores respecto a *Fifa*, se puede decir que es uno de los mejores programas deportivos de la temporada.

Respecto al entorno, se ha mantenido el mismo; encontrarás toda clase de estadísticas acerca de los jugadores (la base de datos está completamente actualizada), además de vídeos de jugadas.









# MEGAMAN X

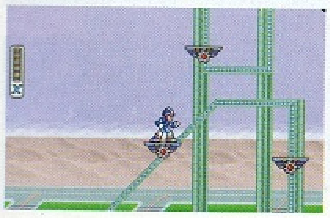
**COMPAÑÍA: CAPCOM ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN**

Las consolas invaden los PC's. No, no estamos locos. Lo que ocurre es que muchos juegos de consolas como Mega Drive o Super Nintendo están siendo "versioneados" para nuestros queridos ordenadores con resultados francamente excepcionales.

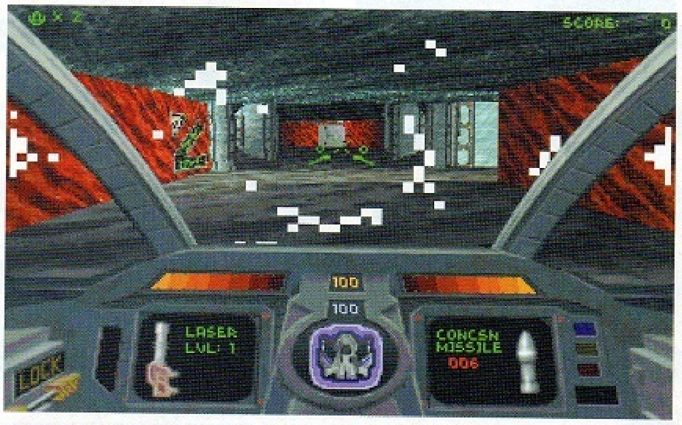
De Super Nintendo, concretamente, proviene este **Megaman X**, de Capcom, archiconocidos creadores de la saga *Street Fighter*, y de algunas de las máquinas más buscadas por todos los "jugones" que se precien, como *X-Men*, o *Dungeon & Dragons: Tower of Doom*.

Este **Megaman X** pertenece concretamente al género de las plataformas.










# DESCENT 2

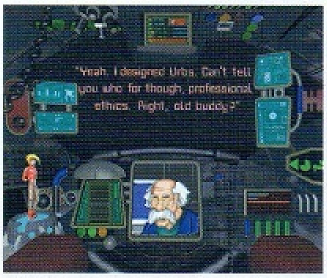
**COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA**

Si un juego causó sensación el año pasado, ese fue *Descent*. Aunque a muchos no les gustaba su *engine* 3D, quien más quien menos reconocía que jugaba largas horas con él porque era muy divertido. Ahora le toca la reválida a **Descent 2**, y, por lo que hemos podido ver (que ha sido bien poco), promete.

El engine de juego se mantiene, pero ahora hay muchos más enemigos, y en la versión final probablemente se incluya un modo de alta resolución.

# Chrono Master







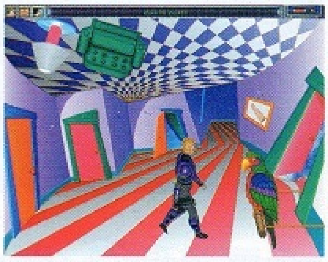

**COMPAÑIA: CAPSTONE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.**

Cada día las aventuras gráficas son más y más extrañas. Sus argumentos parecen sacados de cualquier libro de terror científico donde los más horribles engendros que pueden salir del cerebro humano aparecen una y otra vez en tu atemorizada pantalla. Capstone ha optado por este camino, dulcificandolo un poco, pues no introduce violencia, pero en él encontrarás los más extraños mundos del software para PC.

Hay que reconocer que el juego está muy bien conseguido, pero lo mejor de todo es la excepcional puesta en escena. Si te gustan las aventuras gráficas, estamos seguros que **Chronomaster** te encantará.







# Terminator: Future Shock

**COMPAÑIA: BETHESDA ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN**

Parecía mentira que nuestro querido *Terminator* no contara con un programa tipo *Doom* preparado para PCs. Pues bueno, ahora su momento ha llegado, y debe demostrar todo lo que vale.

Aunque los gráficos son más simples que en otras producciones de este mismo estilo, hemos encontrado detalles excepcionales, como un perfecto uso de la luz durante todo el juego, o un mapa real de tres dimensiones, es decir, un mapa en el que se ve todo lo que te rodee (si tienes un coche, aparece el coche, etc.).



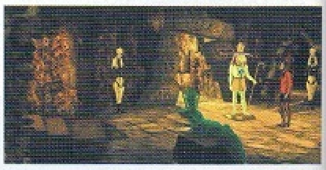


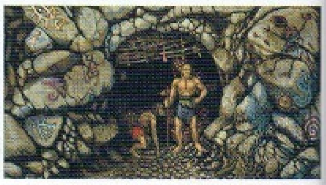

# I Have no Mouth, but I must Scream

**COMPAÑIA: CYBERDREAMS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS**

Continuamos con los juegos extraños. Un pristino caso de ello es el de este **I have no mouth, but I must scream**, una producción de la compañía Cyberdreams, en la que se entremezclan las vidas de seis seres de diferentes épocas, que deben interactuar cada uno en su respectiva era para alcanzar el objetivo final del programa.

Hay que reconocer que el objetivo de este juego es original, pero más originales todavía son sus gráficos, que parecen más bien sacados de un cómic, que *sprites* dentro de un ordenador, alcanzando en este apartado una valoración muy alta.



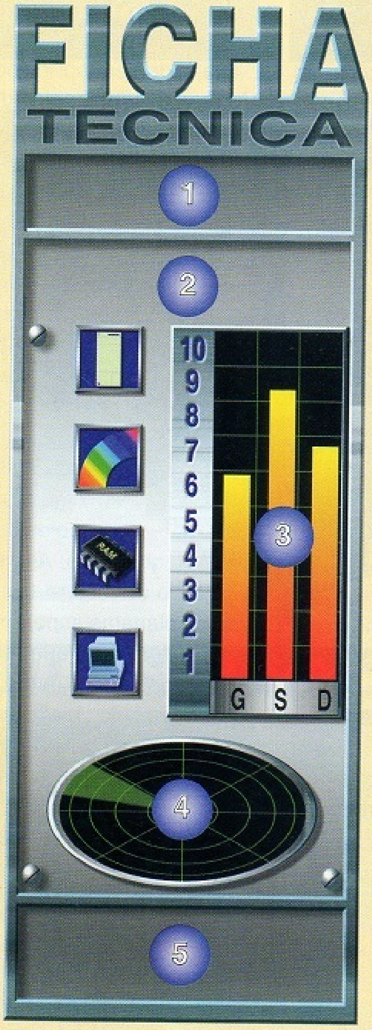


# JUEGOS

## ÍNDICE

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

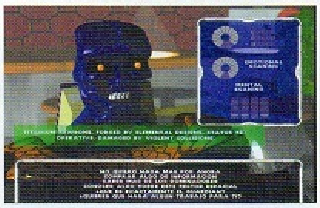
1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.

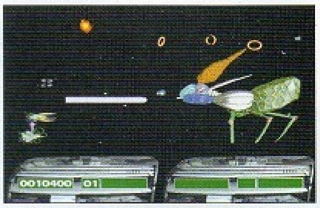


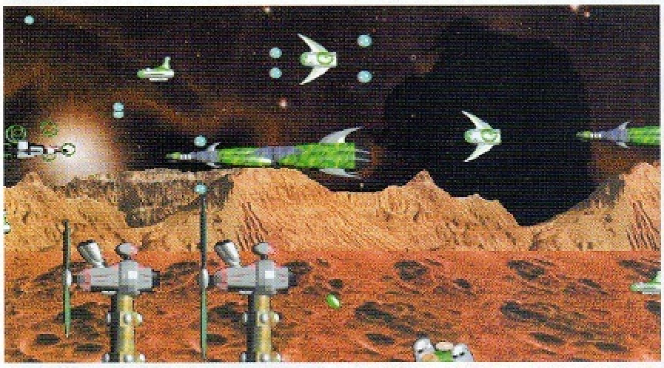
# MEGA GAME

# FIRE WIND

**Desde las primeras máquinas recreativas, los *shoot'em up* han ocupado siempre un lugar destacado en el software lúdico. Ahora, DDM nos presenta un juego hecho para amantes de la acción. Es el primer programa español que ha alcanzado el puesto de *megagame*.**







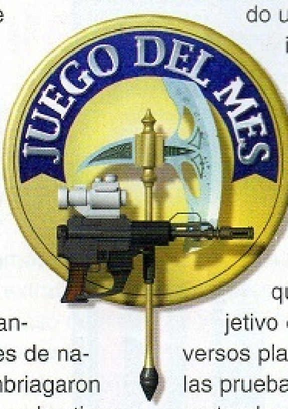




En un mercado gobernado por grandes empresas como Sierra y LucasArts , en su mayoría americanas, es un auténtico placer poder destacar como juego del mes un producto enteramente nacional. Esto produce alivio y optimismo de cara a un futuro en el que no seamos meramente consumidores de productos extranjeros, sino que además tomemos nuestra tajada de ese suculento manjar en el que se ha convertido el mercada del software de entretenimiento. Hasta ahora, nuestros productos alcanzaban un nivel medio, tan sólo para uso interno, con productos de calidad relativa. Sin embargo, tenemos en nuestras manos un juego con calidad sobrada para poder impactar en todo el mundo.

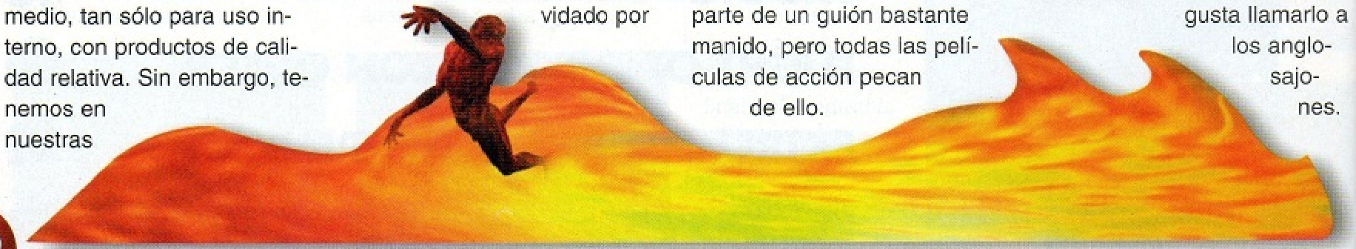
Desde hace unos años, DDM, una joven compañía española, está trabajando duro para alcanzar un puesto dentro del panorama nacional que le sirva de trampolín a un mercado de mayor alcance. Pese a que algunos de sus productos no han logrado la calidad deseable, con el paso del tiempo han ido madurando proyectos de mayor envergadura, que han culminado en programas destacados por su sencillez, calidad y, algo bastante olvidado por las casas programadoras en estos tiempos que corren, una gran jugabilidad, fin último de cada producto.

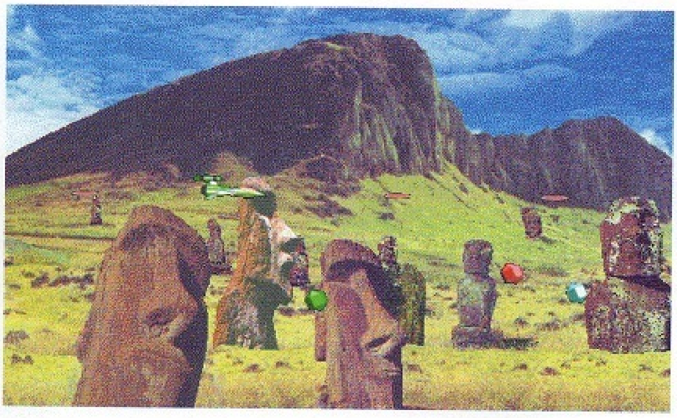
De este modo, al reciente *Virtual Tennis*, y al esperadísimo *Elements* se une ahora **Fire Wind**, un arcade que reúne cualidades suficientes para recordarnos juegos otrora míticos como *Nemesis*, *Salamander* y tantos otros arcades de naves que nos embriagaron con su fantasía en los tiempos en que reinaban Spectrum y Amstrad.

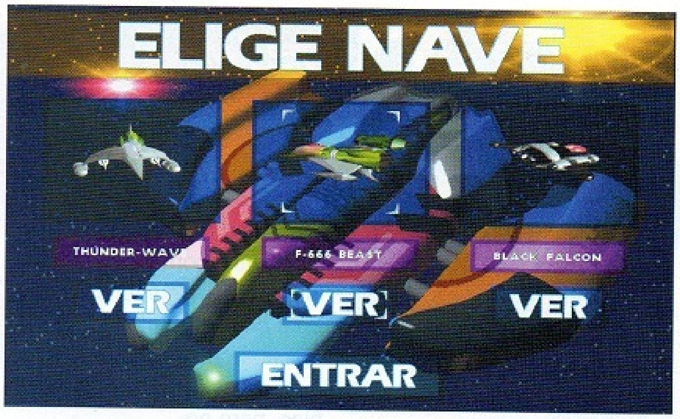



Pero ¿y sus cualidades? Se parte de un guión bastante manido, pero todas las películas de acción pecan de ello.

Un raza alienígena, los dominadores, que recorren el universo tratando de conquistar cuantos planetas alcanzan, llega a aquel en el que ha nacido el protagonista, causando una destrucción sin igual en la historia. El héroe, ante tan terrible encrucijada, jura derrotar a los dominadores liberando de su yugo a todos los pueblos conquistados. Así, tu objetivo es recorrer los diversos planetas superando las pruebas a las que te sometan los crueles invasores. Esta sinopsis nos lleva a un arcade de naves horizontal, un *shoot'em up*, como les gusta llamarlo a los anglosajones.








Debes manejar tu nave con pericia entre asteriodes, bombas y misiles mientras derribas a la mayor cantidad de enemigos posibles, tomando las partículas que estos dejan caer (te proporcionarán créditos que podrás canjear por nuevas y más potentes armas). Al final de cada nivel, te las ves con un enemigo de mayor entidad, con el que debes hacer acopio de valentía y habilidad.

Hasta aquí, no hay nada que sea nuevo o diferente de otros productos similares. Tienes posibilidades habituales, como el juego con otro compañero, el redefinir teclas o elegir nivel de dificultad. Puedes elegir entre tres diferentes naves, cada una con sus propias características. Indudablemente, gran parte de tu éxito depende de tu capacidad para escoger la más adecuada a tu modo de juego y, cómo no, armarla lo más posible. Para ello, dispones de un menú donde puedes comprar armamento adicional de todo tipo: cazas, escudos protectores, ordenadores de armamento, motores para incrementar la velocidad y muchas más opciones fundamentales para llevar a buen puerto tu misión.

Es más novedosa e interesante la presencia de un personaje oscuro e impredecible, el espía. Un renegado que vende al mejor postor infor-

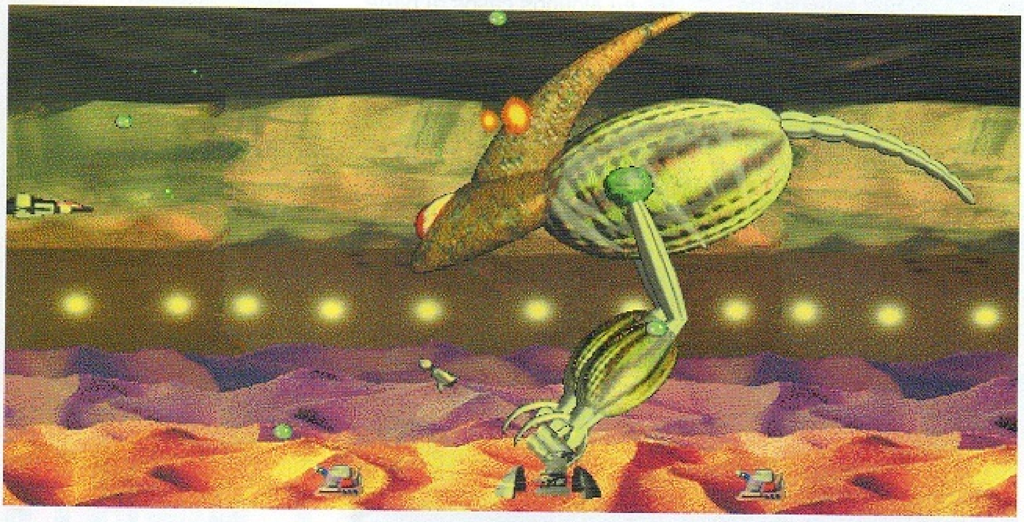


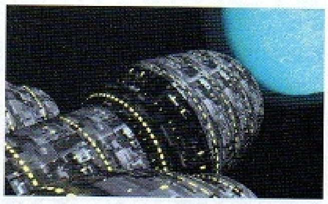
mación utilísima sobre los diversos niveles. Así mismo, este espía te dará las coordenadas de nuevos niveles, bonus con los que incrementar tus arcas para, posteriormente, invertir en nueva tecnología armamentística, etc. También te dará información a cambio de favores.

Es un detalle original dentro del desarrollo del juego, que te será de gran ayuda, aunque podrás acabar el juego sin su él.

A nivel técnico, el programa aporta novedades sobre sus antecesores. La principal y más destacada es que está implementado en su totalidad en modo SuperVGA, lo cual da lugar a unos gráficos de una calidad hasta ahora desconocida en el mundo de los arcades. Los diversos niveles son bastante diferentes entre sí, pasando de campos de asteroides a mundos submarinos y réplicas de las isla de Pascua. Su acabado es muy bueno, aunque algunos pueden parecer algo monótonos.

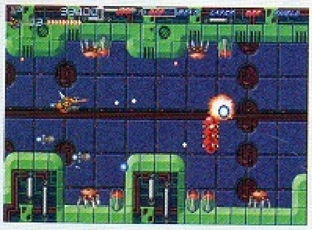
Las naves son uno de los puntos fuertes del programa.



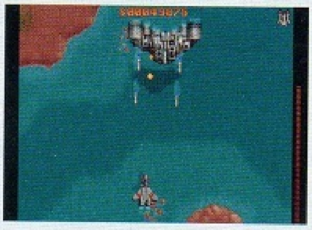




## ALTERNATIVAS



**DELVION**
DDM•Abeto Editorial
Más madera dentro del mundo de los "matamarcianos".



**RAPTOR**
Apogee•Friendware
El clásico por excelencia de los arcades de *scroll* vertical.



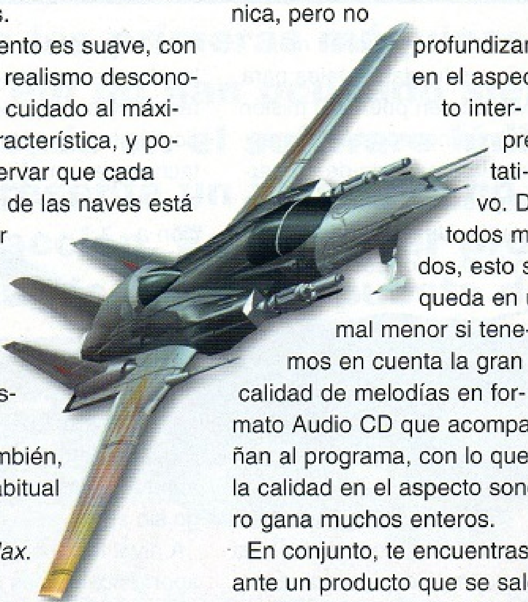
**TRAUMA**
Noria Works•Friendware
Otro arcade nacional de *scroll* vertical pero con gráficos VGA.

# MEGA GAME



Son realmentes magníficas. Tanto en su diseño como en su movimiento, no cabe duda que superan con creces todo lo visto hasta ahora. Están todas "renderizadas", al igual que los asteroides, misiles y explosiones.

El movimiento es suave, con giros de un realismo desconocido. Se ha cuidado al máximo esta característica, y podemos observar que cada movimiento de las naves está formada por múltiples posiciones intermedias para potenciar este efecto.



Existe, también, el efecto habitual de múltiple *scroll parallax*. Tus enemigos se mueven en varios planos paralelos, cada uno con diferente velocidad, dando una sensación de profundidad más real. Además, el *scroll* horizontal es suave y facilita el desarrollo del juego.

Otro aspecto destacado son las animaciones, que adornan la introducción al juego y algunas otras fases del mismo. Sin ser deslumbrantes, son espectaculares y cumplen su cometido: introducirte en la historia. Respecto al sonido, destacan las voces digitalizadas en el menú de armas y, especialmente, en tus jugosas conversaciones con el espía. Sin embargo, en la versión que se nos ha proporcionado, no se ha trabajado demasiado la interpretación de estas voces, quedando en algunos momentos como impersonales y vacías de intensidad. Este es un mal habitual en muchos programas, que se quedan en la innovación técnica, pero no profundizan en el aspecto interpretativo. De todos modos, esto se queda en un mal menor si tenemos en cuenta la gran calidad de melodías en formato Audio CD que acompañan al programa, con lo que la calidad en el aspecto sonoro gana muchos enteros.

En conjunto, te encuentras ante un producto que se sale de los cánones actuales de aventuras llenas de vídeo y muchas voces digitalizadas, que son tan espectaculares como poco jugables en la mayoría de los casos.

Hacen falta títulos en los que revivas emociones fuertes y sientas cómo la adrenalina corre por tus venas. Este juego mantiene un nivel técnico muy elevado, especialmente en el aspecto gráfico, pero basa su éxito en valores ahora algo olvidados, como la jugabilidad y la adictividad.

Como único inconvenientes, cabe destacar la elevada dificultad de sus niveles, que pueden llegar a ser aberrantes en algunos casos, a parte de la imposibilidad de jugar íntegramente desde el CD, pues te ves obligado a instalar al menos 28 Mb para jugar, y 50 si quieres disfrutar de digitalizaciones.

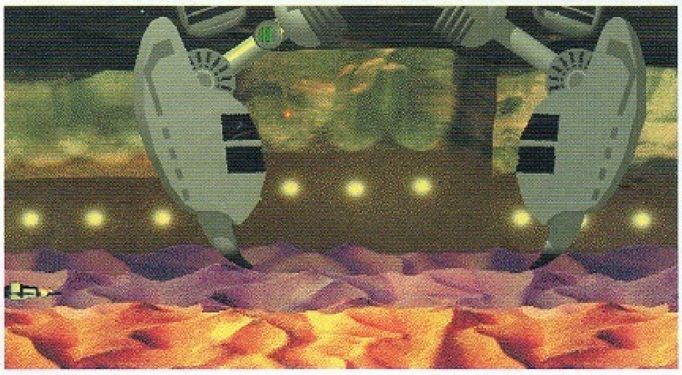
Se lo recomiendo a todos los usuarios, especialmente a los amantes de los buenos arcades. Un producto que sin lugar a dudas tendrá una gran aceptación entre los usuarios nacionales y, por qué no, entre los extranjeros, pues presenta la posibilidad de escoger idioma entre español e inglés, habiendo sido traducidas incluso las voces digitalizadas.

A. J. Novillo









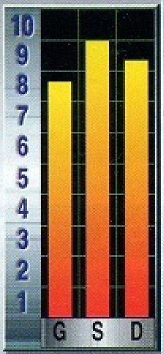
## FICHA TECNICA

**Fire Wind** — 1

DDM
ABETO ED.

2 JUGADORES
P.V.P. 2.995 ptas.

486 · SVGA · 4 Mb · 28 Mb



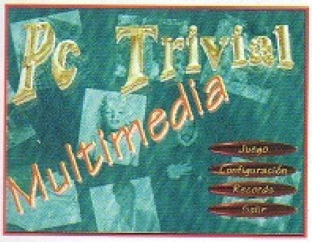

91

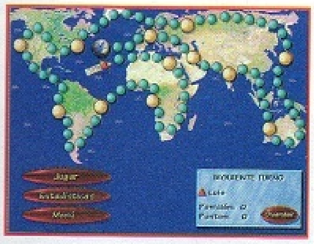
Donde los "matamarcianos" se convierten en arte.

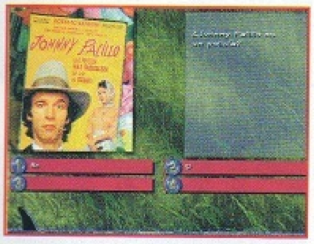
# 4.700

# PREGUNTAS







UNA VUELTA
AL MUNDO
PARA PONER
A PRUEBA
TUS
CONOCIMIENTOS

620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES

HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS

Las preguntas se complementan con video, fotografía, o sonido.

Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.

Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.

El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.




Virtual SOFTWARE

TOWER COMMUNICATIONS

## ¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO! POR SÓLO 2.495 PTAS

**Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 661.42.11* o por Fax: (91) 661.43.86**

Deseo que me envíen: ☐ **PC TRIVIAL por 2495 ptas. + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.................................................Domicilio.................................................

Población..........................................C.P .....................Provincia..........................................

Teléfono ......................................F. de nacimiento.........................Profesión..........................

**FORMA DE PAGO:**

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS ☐ Contra-reembolso

☐ Giro Postal nº.......................................de fecha...................................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ CADUCA ☐☐ ☐☐

Firma ,

TOWER COMMUNICATIONS

Rellena este cupón y envíalo a:
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses, 7.
28100 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)

# Darkseed II



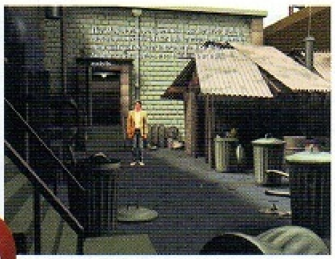
**Las pesadillas han vuelto, y ahora Mike Dawson no sólo debe salvar de nuevo la tierra de la invasión de los antiguos, sino que tiene que demostrar su inocencia.**

Hace un año, Mike Dawson salvó a la tierra de la invasión de los Antiguos; ahora éstos han vuelto para acabar la tarea que el famoso escritor les impidió completar, y es que estos terrícolas son siempre un estorbo.

Ahora, al comienzo de esta segunda parte, Mike Dawson vive en casa de su madre: ha vuelto a su pueblo natal para asistir al baile de reencuentro de los antiguos alumnos, uno de esos a los que va la gente a "fardar" de la vida que lleva, y todo ese tipo de cosas que tanto les gustan a los norteamericanos.

Por supuesto, Mike Dawson se ha encontrado con su antiguo amor, Rita, con la que pasa toda la noche. Y cual será su sorpresa cuando se encuentre que su querida Rita ha sido asesinada esa misma noche, y claro, el mayor sospechoso es Mike Dawson.

¿Será él realmente el asesino? ¿Volverán los antiguos a intentar conquistar otra vez la tierra? ¿Escribirá algún libro Dawson sobre este tema? ¿Estará muy buena la comida que tan arduamente prepara la mamá de Dawson en la cocina?



Los gráficos han mejorado notablemente desde la primera parte, pero , son ya cinco años. Unas indignas secuencias de vídeo aparecen sobre fondos magníficamente digitalizados, pero que no entusiasman. Los vídeos que aparecen durante el juego son mejores.

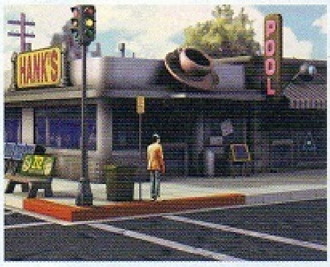
El plato fuerte de los gráficos es el mundo oscuro, donde los decorados digitalizados te impresionarán un poco.

Todos los diálogos y los textos saldrán traducidos, pero la música es cargante.

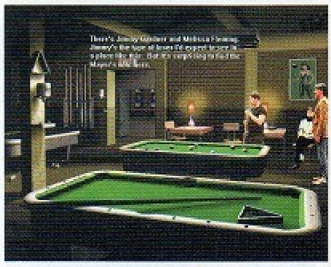
Corre bajo Windows: no va bien en un ordenador 486/33. Como mínimo hay que instalar 20 MB; con secuencias digitalizadas... ¡150 *Megas*!

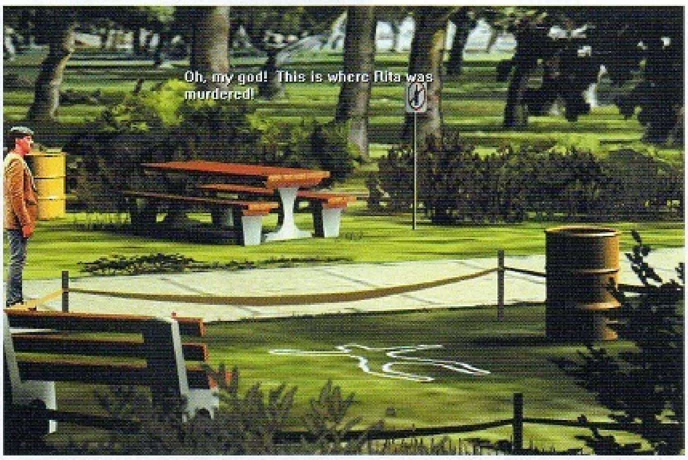
Dan ganas de perder adrede para que los antiguos le den una paliza al inaguantable pardillo de Dawson.

V. SÁNCHEZ

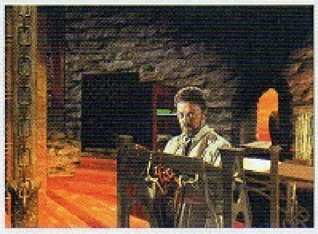







## ALTERNATIVAS



**FRANKENSTEIN**
Interplay•Arcadia
Una aventura a través de los ojos del monstruo.



**I HAVE NO MOUTH, BUT...**
Cyberdreams•Electronic Arts
Próximo producto de la casa en nuestro país.

## FICHA TECNICA

**Darkseed II** 1

CYBERDREAMS E. ARTS
1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

486/33
SVGA
8 Mb
20 Mb

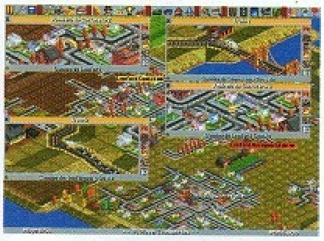
G S D

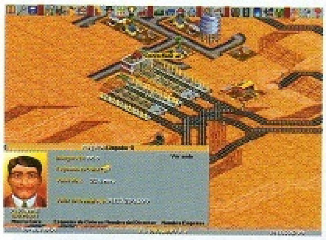
**71**

Con un poco de suerte, Mike no vuelve.

# TRANSPORT TYCOON DELUXE







Es de agradecer que los programadores no se hayan limitado a cambiar de nombre y aspecto para lanzar de nuevo el programa. Por lo menos, lo han sometido a una ampliación y mejora gráfica. Aunque los cambios no varían profundamente el juego, contribuyen a aumentar la adictividad sobre la anterior versión. Si ya jugaste con el original, en esta edición encontrarás una serie de cambios que harán que retomes el programa con nuevos ánimos.

La primera novedad que encontrarás es el editor de escenarios. Con él puedes construir tantos escenarios como te apetezca, así como diseñarlos con la dificultad que te parezca más adecuada a tus características.

Uno de los aspectos más interesantes del programa es que han incluido cuatro climas de juego (templado, subártico, sub-tropical y juguetelandia). En cada uno de ellos

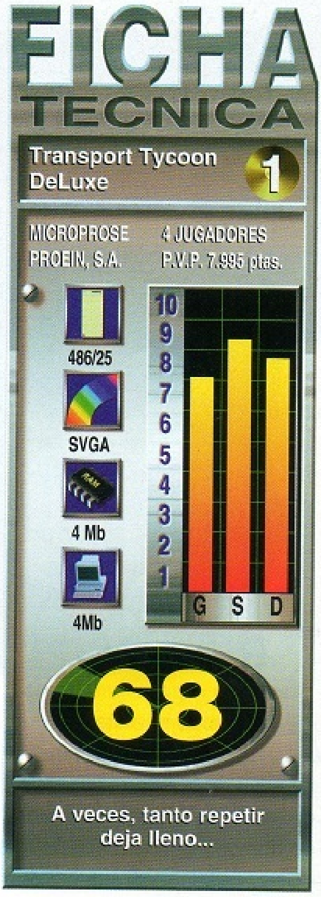


cambian los gráficos, así como las industrias que te puedes encontrar.

Algunos detalles del juego han sido mejorados, como la imposibilidad de cortar las carreteras del contrario o comprar un terreno para utilizarlo a posteriori, la creación de vías de una sola dirección o la incorporación de helipuertos, etc.

Una opción que seguro va a encantar a los almas de empresario es la posibilidad de comprar acciones de las compañías rivales, a intervalos de un 25 por ciento cada vez, hasta hacerse con el control total de la misma.

A. VEGAS




# ACORAZADOS PLUS

Es bien sabido que los juegos llegan a nuestro país con cierto retraso. Pero con el programa que nos ocupa la tardanza ha sido excesiva. **Acorazados** (**Dreadnoughts** en su versión original) salió al mercado originalmente en 1992, y su distribuidor español ha esperado ¡cuatro años! para presentarlo con el manual traducido (para colmo, el juego sigue siendo íntegramente en inglés).

El añadido de "plus" al nombre es de suponer que se debe a que en el CD se incluyen los distintos escenarios que han ido saliendo para este juego de simulación militar naval.

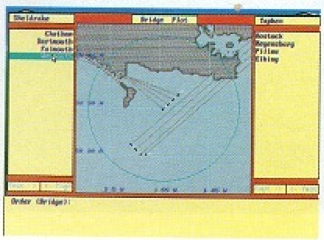
Eres almirante de la flota norteamericana en la Segunda Guerra Mundial. El sistema de órdenes es curioso. Has de teclear las órdenes (como en los comienzos de las videoaventuras), aunque algunas de las opciones puedes seleccionarlas a través de un minúsculo menú accesible a través del ratón.



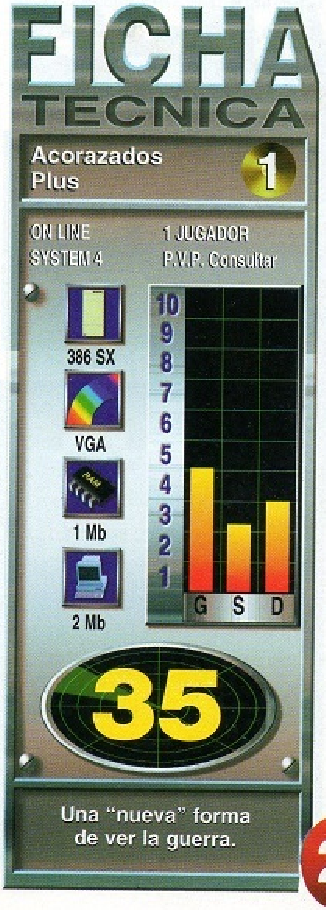
Los gráficos quizá fueran buenos cuando salió, pero para lo que se hace ahora, no son nada del otro mundo. Los dibujos están formados a base de polígonos de color plano, sin ninguna textura. Los efectos sonoros no llegan ni a ese nivel. Sólo hay seis posibles efectos.

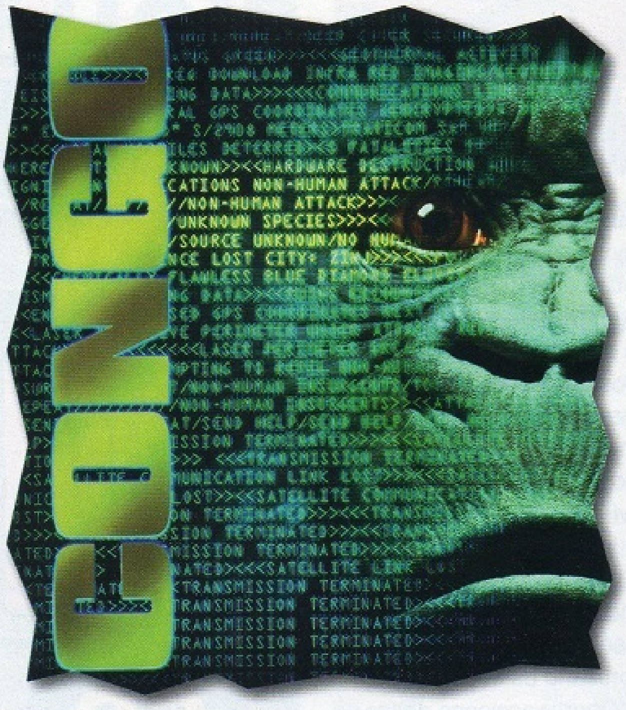
Sin embargo, tiene una extensa base de datos con buques de guerra (más de 220 barcos). El resto de datos están a esta altura, con gran cantidad de armas y diferentes blindajes y artillería. Pese a ello, la realización final es pobre: no llega a un mínimo de calidad para lo que se presenta actualmente en el mercado.

A. VEGAS












**El cine siempre ha sido siempre una buena fuente de inspiración para muchos programadores. Congo es un claro ejemplo de ello, y el resultado final mucho mejor de lo que se esperaba.**

Desde el éxito de *Parque Jurásico*, parece que todo lo que escribe Michael Crichton se convierte en dólares. Antes de ser publicadas sus novelas, las productoras se pelean por obtener los derechos de las mismas a precios astronómicos, pues son garantía de éxito en taquilla (*Sol naciente*, *Acoso*). Incluso guiones algo antiguos, como los de la serie Urgencias, acaban teniendo audiencias millonarias.



Como Crichton sólo escribe una novela al año, ahora revisan sus primeras novelas, como en el caso de *Congo*, que data de principios de los ochenta. El año pasado se rodó la película y ahora le llega el turno a los PCs. La historia te introduce en el corazón de la selva. Debes encontrar unos diamantes totalmente puros que tienen increíbles aplicaciones en el mundo de las telecomunicaciones. Pero, por si fuera poco, debes rescatar al equipo que los buscaba, pues ha sido atacado por una extraña especie, muy parecida al gorila de montaña.

Viacom ha sido la encargada de llevar a nuestras pantallas esta entretenida historia. El sistema de juego es idéntico al que aparecía en la anterior aventura de la compañía, *Are you afraid of the dark?*, es decir, se basa en una perspectiva en primera persona y un puntero inteligente en forma de mano (te indica por dónde puedes moverte y los lugares u objetos con los que tienes la posibilidad de interactuar). Además, en la parte inferior de la pantalla hay unos cajetines con todos los objetos que vayas recogido a lo largo del programa, una brújula, muy útil para orientarte en la peligrosa selva africana, y un ordenador portátil que incluye un mapa, una terminal de comunicaciones, una grabadora de sonidos y un potente traductor de símbolos que desempeñará un papel primordial a lo largo de la aventura.







La perspectiva en primera persona y unos excelentes gráficos hacen que la ambientación sea perfecta. La transición entre pantallas se realiza a través de unos espectaculares movimientos de cámara que contribuyen aún más a la sensación de realismo. Afortunadamente (para los poseedores de ordenadores lentos) estas escenas se pueden suprimir, con lo que la acción del juego no se ralentiza.




A pesar de la espectacularidad de los gráficos, sin duda el aspecto que más destaca es el sonoro. La banda sonora resalta perfectamente la acción y hace que uno se quede pegado a la silla.



Los sonidos de los animales están muy logrados, sobre todo los de la especie desconocida de gorilas. El programa, como es habitual, está cubierto de conversaciones; si tienes un nivel medio de inglés no hay ningún problema para seguir la trama. De todas formas, se nos ha confirmado que el juego va aparecer doblado al castellano, con lo que ganará bastantes enteros en su resultado final.

Otro aspecto destacado es la jugabilidad. La introducción dura un par de minutos, y en seguida estarás explorando la selva. El juego tiene vídeo en tiempo real, pero aparece lo justo y no se abusa de él. Esto es un dato a favor, pues muchos programadores parecen más interesados en hacer películas que videojuegos. Y acaba resintiéndose la jugabilidad de la mayoría de los productos que llegan al mercado.



La principal pega que se le puede poner a Congo es que los impacientes pueden encontrarse un poco perdidos al principio, sin saber por donde empezar. Pero si tienen algo paciencia al principio, se verán sumergidos en una aventura que poco a poco va enganchando y que hace que las horas pasen volando mientras uno busca los diamantes en la ciudad perdida de Zinj.

En definitiva, Congo tiene todo lo necesario para convertirse en un número uno, y pone el listón muy alto para los próximos lanzamientos de Viacom y de la competencia.

Después de ver los dos últimos trabajos de la compañía Viacom, puede apreciarse que la calidad aumenta con cada nuevo programa que sale al mercado. Si continúan por este camino, en poco tiempo empezarán a hacer sombra a los gigantes de las aventuras gráficas o películas interactivas, como se las llama ahora, que son Sierra on Line y LucasArts.

A. L. Mozún

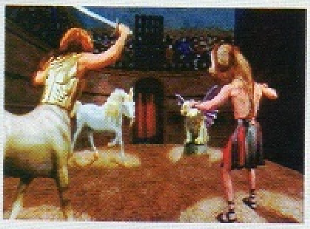




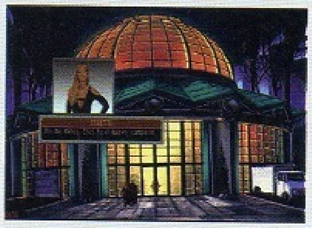





## ALTERNATIVAS



**ARE YOU AFRAID OF THE...**
Viacom•CIC Interactivo
Anterior aventura gráfica de los señores de Viacom.



**NOCTROPOLIS**
Electronic Arts•Electronic Arts
Una aventura de terror ambientada en una ciudad fantástica.



**PHANTASMAGORIA**
Sierra•Coktel Educative
Una de las grandes últimas aventuras de Sierra.



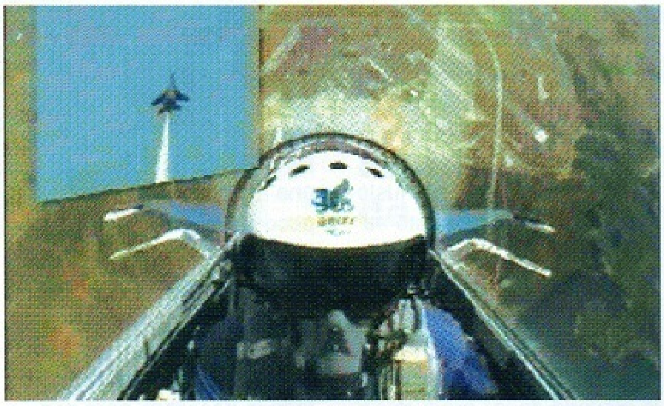
**Ante tus ojos se abre un claro y límpido cielo de verano; a lo lejos, varias manchas se acercan a ti, tomando forma lentamente: son los aviones enemigos. Claro que, si son tan arcaicos como el juego, no hay peligro.**

# SU-27 FLANKER

Estás en una guerra y debes tomar partido bajo un país. En el mapa que te muestran debes colocar tropas, rádares, puestos, y hasta crear una ruta para nuestros aviones. También debes colocar en el mapa los objetivos y los puntos en los que quieras disparar.

La sencilla instalación del juego ocupa unas diez *megas* del disco duro. Tras esa instalación debes pasar al juego, que guarda no pocas sorpresas. Así, por ejemplo, los gráficos son absurdamente simplistas para el mapa en el que debes colocar los elementos del juego, que también son unos simples y austeros cuadraditos de colores.

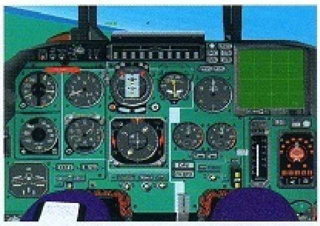
Tras la aburrida etapa de colocación de dichos elementos sobre el mapa, y una vez esté todo dispuesto, pasarás a la acción y emprenderás el vuelo. Esto debería ilusionarte, pero esa ilusión no será otra cosa que una espera para una nueva desilusión cuando veas los totalmente desastrosos gráficos del vuelo. Se trata de feas estructuras poligonales, con un único detalle, que es el tono blanquecillo que van tomando los fondos de los paisajes aéreos, debido a una simulada niebla.

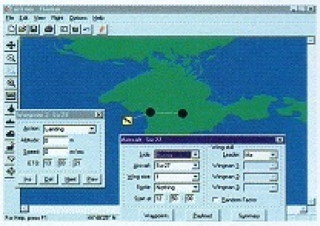


El sonido se deja oír; sin embargo, incluye unas cuantas capturas de vídeo en formato AVI bastante sosillas.

Pero no seré malo del todo. Sí, el juego resulta decepcionante, pero porque está fuera de lugar en un mercado donde te presentan todos los días juegos con muchos millones de colores, y con sonidos Stereo que son el no va más que no guardan interés en el contenido del juego. Este juego sí lo guarda, es un programa con un manejo relativamente sencillo. Una vez en vuelo tiene un *scroll* suavísimo, y todos los puntos que convertirían a este juego en una verdadera obra maestra, pero de hace unos cinco años, no de esta nuestra era.

V. SÁNCHEZ









## ALTERNATIVAS



**EF 2000**
Ocean•Arcadia
El uso de la Super VGA se va extendiendo en los simuladores.



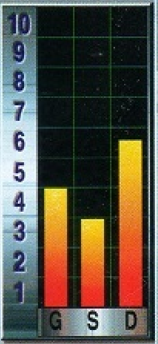
**TOPGUN**
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Un simulador que ofrece miles de colores en pantalla.

## FICHA TECNICA

**SU-27 Flanker** 1

S.S.I.
PROEIN, S.A.
1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

486/33
SVGA
4 Mb
10 Mb



**50**

Un simulador totalmente fuera de lugar.

# Indycar racing II

**El ruido de los motores es infernal, el olor a neumáticos quemados insoportable; te hacen las últimas señas y a partir de ese momento toda la responsabilidad es tuya.**

Mucho se ha especulado sobre la segunda parte del que fuera, junto a *F1GP* de Microprose, el mejor simulador de coches para PC. La espera, por desgracia, no ha merecido demasiado la pena, como podrás apreciar si lees detenidamente el diligente comentario que te ofrezco.

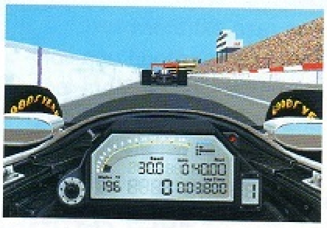
En el aspecto gráfico no se observa una mejora sustancial con respecto a la primera parte del programa, sobre todo si se tiene en cuenta el fuerte aumento de calidad experimentado en el sector en el último año. Si te fijas en lo que está saliendo al mercado en la actualidad, observarás que se ha quedado un tanto desfasado. Y eso que han incluido la opción de SVGA.

Los sonidos son bastante buenos, y la música no está mal, lo que hace que el juego se salve en parte.

El sistema de menúes ha cambiado por completo; está realizado tanto en VGA como en SVGA, y en esta última resolución tiene un aspecto francamente bueno. De todas formas, tiene detalles poco profesionales, como cuando eliges el *joystick*: a partir de ese momento te mueves por los menúes con él, por lo que si no lo tienes bien calibrado o te da algún problema, lo pasarás realmente mal hasta que vuelvas a seleccionar la opción correspondiente para poder desactivarlo; no tendrás control alguno sobre ninguno de sus movimientos.





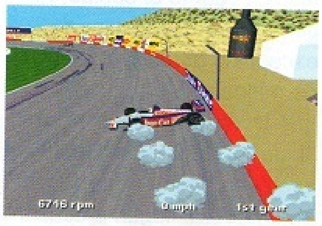
El tipo de circuitos es de la así llamada "fórmula Indy", en la que en general son ovalados, lo que hace que visualmente sean más pobres que los de fórmula Uno. Claro que en la primera entrega eran iguales y no por eso perdía espectacularidad.

La sensación de pilotaje puede que sea más real, pero a cambio el control es mucho más incómodo y en ningún momento tienes la sensación de que está totalmente bajo control, lo que influye sustancialmente en la jugabilidad.

En definitiva, se trata de una de las peores segundas partes que hemos podido ver en mucho tiempo, y es una verdadera lástima, porque el juego original no se merecía esta continuación.

Los señores de Papyrus, mientras no demuestren lo contrario, han perdido el tren, y o se espabilan rápidamente o les va a costar mucho volverlo a coger: la competencia es muy dura y el público cada vez más exigente.

L. F. Fernández









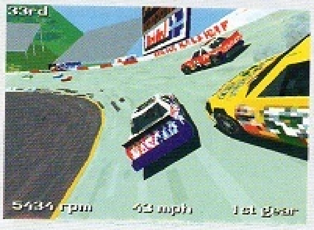





## ALTERNATIVAS



**INDYCAR RACING**
Papyrus•Virgin WL
El único, el genial, el inimitable, en una palabra... el genuino.



**NASCAR RACING**
Papyrus•Arcadia
Igualito que el anterior juego de la casa, pero esta vez Nascar.

# JUEGOS

**La paz reinaba en la galaxia. En tu planeta natal todo era armonía, pero de pronto apareció una raza alienígena que no estaba dispuesta a negociar y lo dejó asolado.**




Así, como si fuese un cuento de hadas, es como aparece este nuevo simulador, en el que tu papel es el de dirigente de una raza extraterrestre. Debes formar toda una colonia en un planeta, para luego, una vez estés preparado, invadir la galaxia. Por las buenas o por las malas.

Cuando empiezas el juego, además de la opción de elegir la raza a la que quieres representar, debes elegir algunos factores para medir la dificultad del juego. Estos son, entre otros, el número de razas extraterrestres en la partida, el número de estrellas en la galaxia y partida pacífica o bélica. Según tu elección, la partida será totalmente distinta, con lo que el juego empieza así a tener muchas posibilidades.

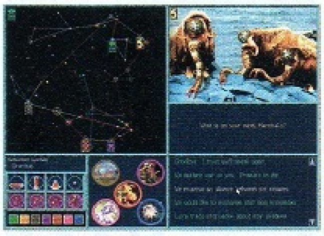
Una vez seleccionadas las opciones de juego, empezarás a construir en tu planeta, muy al estilo de un *Sim City* corriente, construyendo desde factorías hasta puertos espaciales. Una de las estructuras más importantes que debes construir en el juego será el laboratorio, que te permitirá realizar investigaciones científicas. Gracias a él podrás descubrir nuevas piezas para las naves o incluso nuevas estructuras para tus planetas.













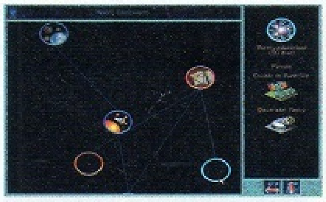
Una vez hayas diseñado tu nave, debes lanzarte a la conquista del espacio, realizando tratos con otras especies o conquistando nuevos planetas para tu imperio.

Los simplistas y modestos gráficos que tiene el programa son los adecuados para un juego de estas características. Cumplen su función y se dejan de florituras que pueden ser, por lo demás, molestas. En cuanto al sonido, no tiene tal característica, a excepción de un gran número de melodías bastante buenas, que crean una gran atmósfera al juego. Pero, al ser repetidas con una intensidad tan abrumadora, llegan a cansar.

El juego ocupará en tu disco duro la cantidad de 15 *megas*, y corre bajo entorno de MS-DOS.

**Ascendancy** es, en definitiva, un programa bastante divertido, ya que no original, en el que el mayor aliciente es el jugar una nueva partida.

V. SÁNCHEZ



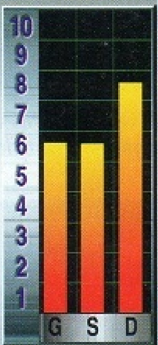


## FICHA TECNICA

**Ascendancy** 1

LOGIC FACTORY — 1 JUGADOR
VIRGIN — P.V.P. 7.990 ptas.

486
SVGA
8 Mb
15 Mb



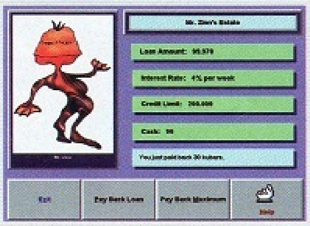

**75**

Un juego que conquistará tu corazón.

## ALTERNATIVAS



**ALIEN LEGACY**
Sierra•Coktel Educative
Más estrategia en el espacio pero de la madre de las aventuras.



**GAZILLONAIRE**
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Economía espacial para estudiantes estelares en paro.

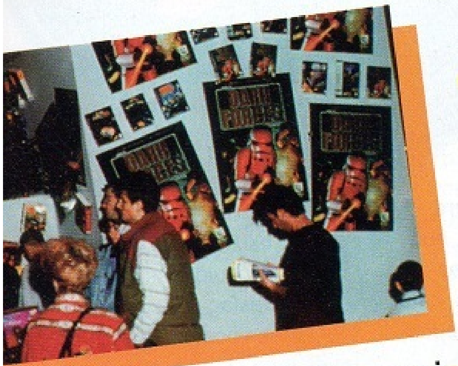
# PC PLAYER te invita a visitar



# InforOcioPolis

**La Ciudad de la Informática y las Nuevas Tecnologías de Ocio**





- Descubre todas las novedades informáticas, los ordenadores más potentes, el software de última generación, las innovaciones más futuristas.
- Disfruta con los juegos de ordenador más espectaculares y lo mejor en Realidad Virtual.



- Compra al mejor precio del mercado, aprovéchate de las sensacionales ofertas sin competencia de **InforOcioPolis**.
- Viaja a través de las autopistas de la información y vive el apasionante mundo de Internet.

**Consigue magníficos regalos y participa en sorteos diarios de productos.**

*¡Ven a InforOcioPolis, no puedes perdértelo!*

ORGANIZA:
**IMAGEN LIMITE**
Tel. (91) 300 49 90 Fax (91) 300 36 57

IMAGEN LIMITE

# entrada

Presentando este impreso en taquilla obtendrá el acceso gratuito a la feria más importante de España. Este año, ¡El ocio está de fiesta!
Horario: 11 a 21 horas.

VALIDO PARA TITULAR
PROHIBIDA SU VENTA
SOLO PARA ADULTOS

expoocio
la feria del tiempo libre

Del 16 al 24
Marzo 1996

POR CORTESIA DE: PC-PLAYER

A CANJEAR EN TAQUILLA

expo-ocio 20 AÑOS
16 al 24 Marzo 1996

Feria de Madrid

Serie G2

Parque Ferial Juan Carlos I - Madrid

# TORIN'S Passage

**Al Lowe, padre de Larry Laffer, vuelve a sorprenderte con una aventura fantástica en la que asumirás el papel de un joven que tiene que enfrentarse al malvado de turno para librar a sus padres de un conjuro maligno.**

Las últimas producciones de Sierra en el campo de las videoaventuras están siguiendo dos caminos claramente separados. Por un lado están las que utilizan personajes reales digitalizados con fondos generados por ordenador (entre ellas cabe destacar el increíble *Phantasmagoria*) y las que utilizan técnicas similares a las de las películas de dibujos animados. Como se puede apreciar por las fotos que acompañan al artículo, este juego pertenece al segundo género.



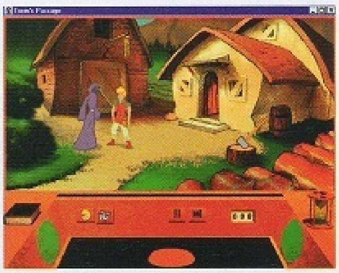

Destaca especialmente por la gran calidad y variedad de las animaciones de todos los personajes. Esto a veces se puede poner en su contra, ya que cuando tienes que ir de una punta a otra del mapa no te apetece volver a ver las mil y una monerías que realiza el protagonista. A menos que tengas un Pentium, se ralentiza la acción en exceso, lo que hace que te pongas punto más que nervioso.

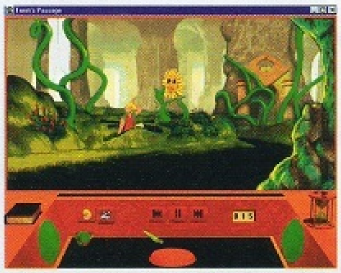
Comienza con una auténtica película de dibujos animados que te introduce en la historia de manera excepcional. Los gráficos están realizados en SVGA, aunque no por ello la calidad esté asegurada. Los fondos son, en general, bastante buenos, pero tampoco una maravilla.

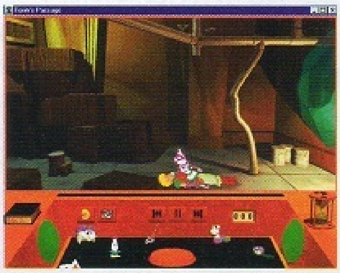
La única explicación a esto, teniendo en cuenta la calidad de los grafistas de Sierra, puede ser el deseo de que no destaquen demasiado con respecto a los personajes. De todos modos, la peor parte en lo que al aspecto gráfico se refiere se la lleva el marcador, que ocupa mucho y es de los más pobres que hemos visto en mucho tiempo. Da aspecto de estar vacío, le falta relieve, y, al ser tan grande y soso, hace que la globalidad de la pantalla sepa a poco, como si faltase algo.



En lo que a sonidos se refiere, está francamente bien. Sus digitalizaciones han sido muy cuidadas, entre las que destacan especialmente las voces de los personajes (eso sí, en inglés, con una pronunciación en determinadas ocasiones no demasiado clara). De todas formas los textos han sido traducidos a nuestro idioma y puedes hacer que se muestren en pantalla durante los diálogos. Esto facilita mucho las cosas, ya que las conversaciones, como en toda videoaventura que se precie, son fundamentales para la resolución de los problemas que encuentres.









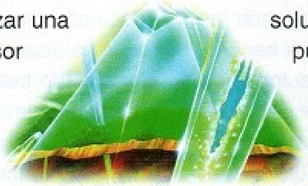







Al igual que ocurría en el programa *Sam & Max*, de la compañía LucasArts, dispones de dos personajes, aunque sólo manejas realmente a uno: el otro sirve para realizar determinadas acciones que el protagonista es incapaz de llevar a cabo.

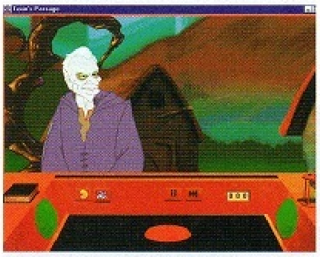
En lo que sin duda alguna más ha mejorado con respecto a sus predecesoras es en el sistema de control del personaje. Por fin, al interfaz de usuario se le puede llamar intuitivo. Totalmente intuitivo. Si al mover la flecha con el ratón pasas sobre una "zona caliente" (lugar donde se puede realizar una acción), el cursor se ilumina, y al pulsar el botón izquierdo realizará la acción pertinente. En caso de que quieras usar un objeto, simplemente debes pulsar sobre él, con lo que el cursor adquirirá la forma del objeto y, al igual que con la flecha, se iluminará si se puede utilizar. Hay que reconocer que se gana en jugabilidad, ya que juegas con mucha más soltura.



Otro aspecto destacable es la posibilidad de jugar las distintas zonas de la aventura sin necesidad de haber terminado las anteriores. Eso sí, la puntuación empieza de cero en cada parte. De esta forma, en caso de quedarte atascado en algún punto, siempre puedes continuar la aventura en la siguiente zona. Si más adelante se te ocurre la solución al problema, puedes retomar el juego donde lo dejaste. Y es que quién no se ha quedado atascado alguna vez jugando a una videoaventura. Cuando ocurre, hasta que no alejas el problema de tu mente unos días, es imposible resolver el enigma. De esta forma lo "despejas" sin dejar de jugar.



La profundidad de los *puzzles* está en general bien conseguida. De todas formas, aunque no es trivial, no se trata de una de las videoaventuras más complicadas de Sierra, que suelen tener unos guiones muy rebuscados.



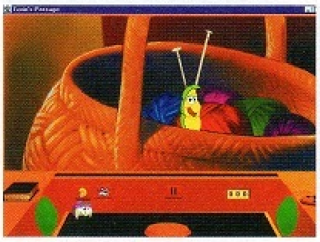
Como punto más negativo se puede destacar la escasez de las mencionadas "zonas calientes", por lo que la dificultad disminuye. Vas un poco a piñón fijo y, sobre todo, las posibilidades de indagar se resienten considerablemente. Y es que a un buen aventurero le gusta poder observarlo todo.

En definitiva, se trata de un gran juego, recomendado para cualquier aficionado a las videoaventuras, pero al que le falta profundidad y acabado final para entrar en el reducido grupo de los indispensables.

L. F. Fernández







## FICHA TECNICA

**Torin's Passage** 1

SIERRA COKTEL

1 JUGADOR

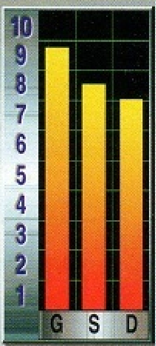
P.V.P. 9.995 ptas.

486/33

SVGA

8 Mb

3 Mb



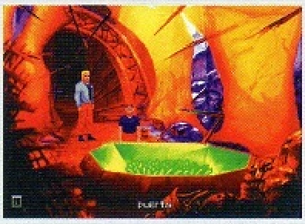

**85**

Sumérgete en un cuento de hadas.

## ALTERNATIVAS



**KING QUEST VII**
Sierra•Coktel Educative
El inicio de la nueva andadura de Sierra en este género.



**THE DIG**
LucasArts•Erbe
Lo último de los grandes rivales de Sierra.




**POLICE QUEST SWAT**
Sierra•Coktel Educative
Otra aventura de la casa, pero de la saga *Police Quest*.

# RED GHOST

**Ha aparecido una amenaza más para la paz. Un gran ejército ha sido formado para conquistar el planeta. Las naciones crean un "contraejército" de élite para evitar el desastre.**

Un ejército denominado Red Ghost quiere conquistar el mundo. Las naciones han colaborado para crear una unidad especial denominada S.T.A.G (Grupo Especial de Acciones Tácticas). Este grupo se compone de agentes especializados en diversos tipos de armamento y misiones.

Debes demoler o sabotear construcciones enemigas, y en algunos casos tomar edificios. Todas estas bases están dispuestas de manera que unos edificios se apoyan a otros tácticamente, de tal manera que para poder acabar una tarea de la manera más fácil posible, puede que debas destruir todas las edificaciones de apoyo.

Bajo tus órdenes directas tienes a una serie de soldados, cada uno de los cuales posee unas características y unos conocimientos que debe usar en el campo de batalla. Su principal dato es la profesión, de la que dependen las restantes habilidades. Debes saber ordenar a cada personaje una misión específica, de acuerdo con sus conocimientos, pues de ello depende en gran medida el éxito o fracaso de la misión encomendada.

En primer lugar, al inicio de las misiones cuentas con una reducida cantidad de armamento, pero, según te adueñes de diferentes edificios, obtendrás nuevos sistemas de armamento, nuevos vehículos e información, etc. Sin embargo, la cantidad de armamento es limitada. Si no empleas sólo la necesaria, corres el peligro de dejar a tu gente totalmente desarmada.

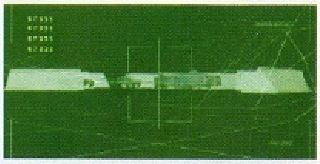


Antes de realizar el ataque contra la base enemiga, debes preparar una estrategia sobre el mapa, señalando los mejores lugares para hacer aterrizar a los vehículos de soporte, los lugares que debes tomar en primer lugar y el camino más directo hacia tu objetivo. Para planear este ataque tienes a tu disposición un completo diagrama que indica toda la información necesaria para preparar tu táctica: carreteras, sistemas de comunicaciones, rádares, principales edificios y vehículos del enemigo.

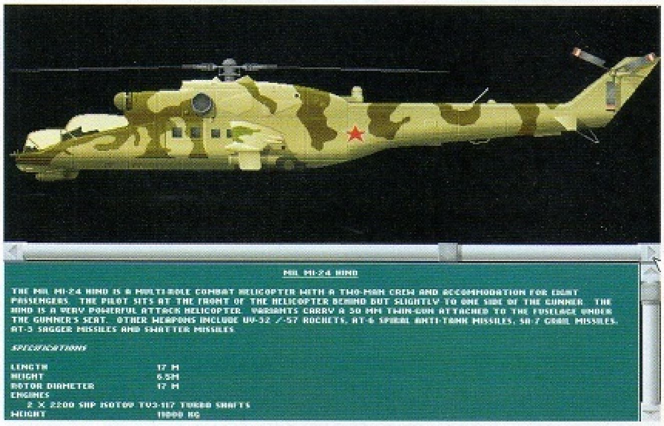
Una vez hayas decidido la táctica que vas a utilizar en el lugar de combate, debes elegir los soldados más adecuados para la misión, equiparlos adecuadamente mediante los recursos disponibles y elegir el medio de transporte con el que se desplazarán a lo largo y a lo ancho del campo de batalla. A continuación, tienes que elegir la posición exacta de llegada de tu destacamento. A partir de este punto ya no hay vuelta atrás, o lleva a tus hombres a la victoria o los llevas a la muerte.





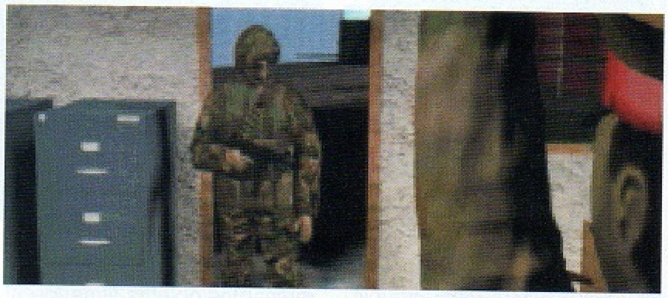













Desde este momento jugarás desde un punto de vista en primera persona si se mueve un vehículo, desde el que puedes dirigirlo o actuar como artillero, dejando la otra labor encomendada al ordenador. Los terrenos se muestran en un sistema muy cercano al Voxel utilizado en *Comanche*. Sobre este paisaje generado verás los diferentes vehículos que te atacan, además de los edificios que debes derruir o conquistar.



En cada momento del juego sólo controlas uno de los grupos que forman tu fuerza de ataque, por lo que tienes que programar el resto de fuerzas para que cumplan la serie de objetivos que llevarán a buen término la misión.

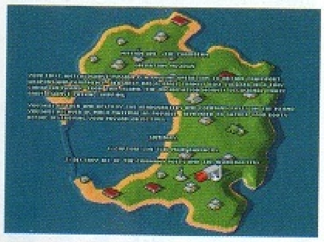
A cada uno de estos equipos les puedes dar una serie de órdenes que cumplirán gracias a la disciplina militar. Por una parte debes configurar la ruta que es necesario seguir a través de la base enemiga, marcando unos lugares como objetivos y la acción que se debe realizar en cada una de estas paradas. Debes configurar variables como la velocidad de marcha, si atacan o destruyen el objetivo, si después de realizar la acción deben continuar el camino o bien mantener la posición, etc. También decides la manera de afrontar los ataques: devolver el fuego o bien seguir a toda costa, si han de preocuparse de objetivos secundarios o, por el contrario, ir directos al principal, etc.

Aún así, algunos objetivos deben ser realizados por la infantería, por lo que una vez lleguen a una zona cercana al lugar elegido deben bajar del vehículo y poner en práctica sus mejores habilidades para llevar a cabo la misión y salir ilesos del combate. Las principales labores de la infantería serán la conquista de edificios o el sabotaje de los mismos; además, pueden capturar vehículos del enemigo, que pasarán a tu poder si la misión acaba con éxito.

Además de los vehículos de tierra, dispones de distintos helicópteros, que se manejan de una manera similar a los vehículos anfibios, pero en un entorno de tres dimensiones visto desde arriba.

Si el enemigo detecta un ataque con sus rádares, enviará sus fuerzas aéreas a eliminar ese estorbo, por lo que al empezar el ataque tus primeros objetivos deben ser los sistemas de comunicaciones y los rádares.

A. Vegas







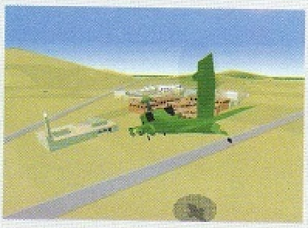
## ALTERNATIVAS



**WEREWOLF VS. COMANCHE**
Novalogic•Electronic Arts
Secuela del primer juego en utilizar Voxel Space.



**JUNGLE STRIKE**
Gremlin•Erbe
Aunque es un arcade, también interviene la estrategia.



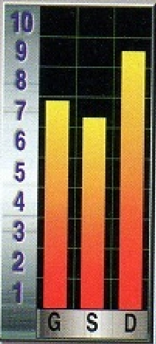
**APACHE LONGBOW**
Digital Integration•Proein, S.A.
Gráficos Super VGA para un estupendo simulador.

## FICHA TECNICA

**Red Ghost** 1

EMPIRE ARCADIA — 1 JUGADOR — P.V.P. 6.990 ptas.

486/33 · SVGA · 8 Mb · 15 Mb

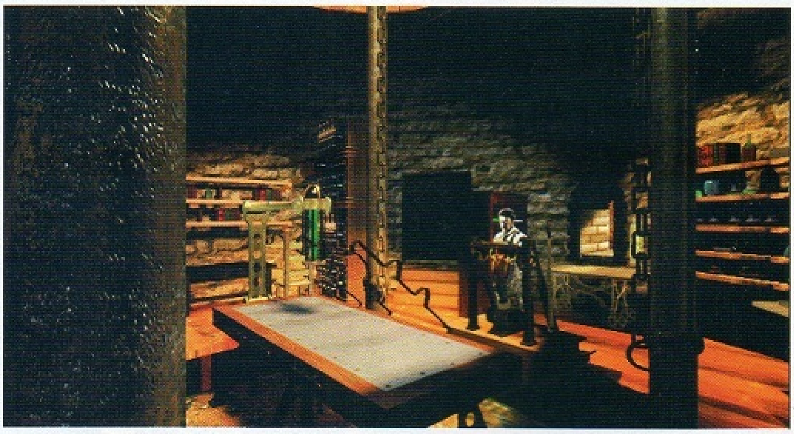


**81**

Una guerra para las neuronas.

# FRANKENSTEIN

**Lo último que puedes recuerdar es que te estaban ahorcando en un árbol. Abres lo ojos de nuevo y ves que te encuentras dentro de un laboratorio. A tu lado, alguien grita que ha logrado crear vida.**



Desde siempre el cine y la televisión nos han mostrado la historia de Frankenstein desde una perspectiva externa a la criatura, mostrandola como el ser bueno al cual todos tienen por malvado. Precisamente en este punto es en el que se ha basado Amazing Media para dar forma a su aventura, pero dando un giro completo a la situación. Verás el mundo a través de los ojos del monstruo, de modo que llegarás a sentir en propia piel la soledad e incomprensión que cercan al protagonista.

La estructura del juego es la de una videoaventura bajo Windows, tanto en la versión 95 como en las anteriores. Los gráficos del programa son de gran calidad; es difícil diferenciar los objetos filmados de la realidad de los generados a través de la infografía. Todo el programa se desarrolla en alta resolución, pero en ningún momento se producen cortes en las animaciones provenientes del CD, al menos en los de doble velocidad.



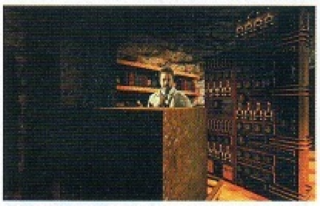
El interfaz se basa íntegramente en el uso del ratón, con el cual mueves una mano que es el puntero. Esta mano te ayuda a realizar las acciones, pues al pasar sobre una zona de la pantalla con la cual puedes interactuar cambia significativamente de forma.

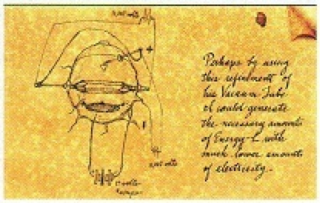
El sonido es bueno: a lo largo de la aventura te acompaña una melodía que se integra en los escenarios visitados. Las voces de los personajes que encontrarás se escuchan bien, pero en este punto hay un detalle que le le quita al juego posibilidades de éxito. Se trata de que las voces se hallan en un perfecto inglés, que aunque es vocalizado de manera muy aceptable, al no estar subtitulado, es una barrera para los no angloparlantes.

Los *puzzles* se resumen en una pantalla, en la que tendrás que usar varios objetos para realizar alguna acción, aunque esto no impide que necesites activar algunas palancas o interruptores que afectan a una localización más alejada. La mayor parte de la información que tienes que manejar la recibirás de voz de los protagonistas, principalmente del doctor Frankenstein. El otro medio de adquisición de información serán algunos papeles y manuscritos que irás leyendo: los actores no siempre dicen toda la verdad.

A. VEGAS







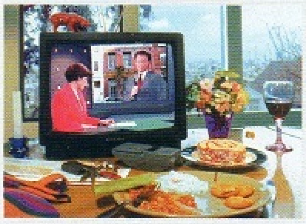




## ALTERNATIVAS




**DARKSEED II**
Cyberdreams•Electronic Arts
Otra aventura de monstruos y extraterrestres.



**IN THE 1st DEGREE**
Broderbund•Electronic Arts
Aventura para Windows en la que serás el fiscal.

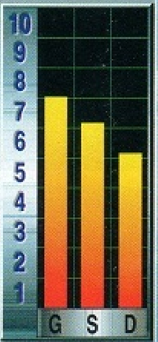
## FICHA TECNICA

Frankenstein 1

INTERPLAY
ARCADIA

1 JUGADOR
P.V.P. 9.990 PTAS.

486/33
SVGA
0 Mb
10 Mb




66

La enésima revisión de un mito.

# BATTLE ISLE 3: Shadow of the Emperor

**El Emperador se propone conquistar el mundo libre. Sólo tú eres capaz de pararle los pies antes de que logre extender su funesto poder.**





Para aquellos que no conozcan alguno de los programas de esta serie, lo explicaré con detalle. El mapa por el que te mueves está compuesto por unos hexágonos que representan las casillas. Por supuesto, estas casillas sólo se aprecian si realizas un movimiento, y sirven de referencia para saber la distancia máxima a la que te puedes desplazar. Dentro de las unidades con las que luchas, tienes un variado arsenal de máquinas y *robots* con los que debes derrotar al enemigo. Salvo algunas incorporaciones, dispones de las mismas unidades que en versiones anteriores. Como es habitual, tienes que derrotar al malo de turno.

En esencia, el juego sigue los patrones de versiones anteriores.¿Dónde está la novedad? En los gráficos.

El programa se encuentra rodeado de multitud de imágenes de gran calidad que mejoran notablemente el aspecto general del juego. Además incluye un vídeo digital, compuesto por una mezcla de imágenes sintéticas y actores reales. Sirven de nexo de unión entre las batallas, así como en las distintas acciones del juego. Por otro lado, sirven para dar una mayor sensación de continuidad a los eventos del juego. Además, este vídeo presenta una buena calidad y es bastante variado.

El problema surge cuando vas a la pantalla principal del juego. Aquí disponemos de diversas ventanas que te ofrecen una vista aérea del campo de batalla, así como información. Las ventanas son escalables, pero incluso al máximo tamaño resultan pequeñas.

Si quieres corregir los defectos de tamaño modificando la resolución (hasta 640x400), solucionarás el problema de las escenas de combate, pero no el tamaño de las unidades. Ahora puedes conocer los movimientos realizados por las unidades enemigas. Parece una bobada, pero puede ser de utilidad.

Un aspecto que resalta es el de la música. La banda sonora que acompaña al juego está muy lograda y lo ambienta de forma adecuada. Además, incluso dispones de un *video-clip* que presenta algunas de las escenas del programa en el más puro estilo *rock & roll*.

Es una lástima que no hayan cuidado tanto las pantallas principales como el vídeo del programa. Salvo éste y algún otro pequeño detalle, te encuentras ante un buen juego de estrategia que seguro va a resultar de tu agrado.

F. Resco



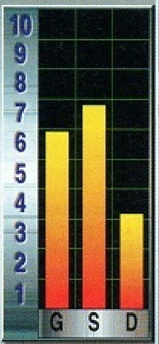


## FICHA TECNICA

**Battle Isle 3: Shadow of the Emperor** 2

BLUE BYTE — 4 JUGADORES
E. ARTS — P.V.P. 8.990 ptas.

486 · SVGA · 8 Mb · 12 Mb



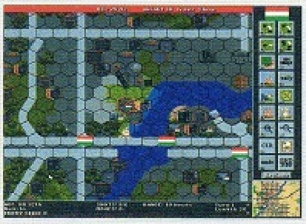

**65**

Mejores gráficos pero escasa jugabilidad.

## ALTERNATIVAS

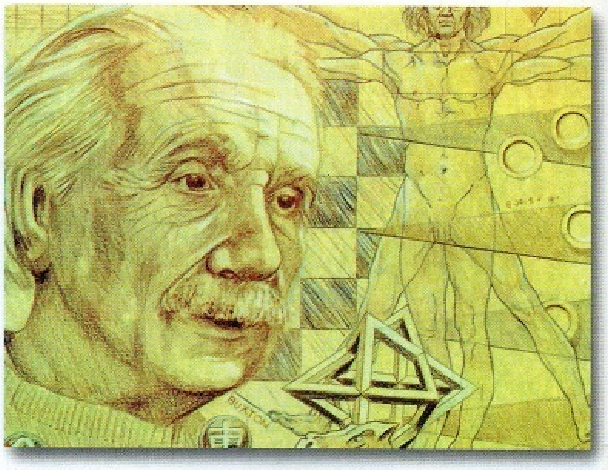


**EMPIRE 2**
New World Computing•Proein, S.A.
Más simulación militar para el entorno Windows.



**STEEL PANTHERS**
SSI•Proein, S.A.
Gran juego en Super VGA de la reina del rol.

# 10 Juegos de Inteligencia y Estrategia



**La compañía inglesa Oxford Softworks, famosa por sus simulaciones de juegos de tablero, nos sorprende esta vez con una recopilación de diez de los juegos más representativos del género de los pensadores.**

No es la primera vez que se aborda una recopilación de estas características, pero sí lo es con la calidad media general de la presente. Hasta ahora se reunían productos que debido a su escasa calidad no se podían sacar por separado al mercado.

Entre los juegos que contiene, se han mezclado a los clásicos del género (Ajedrez, Damas, Othello), con otros más rebuscados como Gomoku, versión simplificada de Go (que también está incluido en el *pack*). Por tanto, el ritmo de juego es más dinámico y más orientado al público europeo, en general bastante menos paciente que el asiático.

Los juegos, vistos uno a uno, no están mal en absoluto, aunque no tienen un acabado demasiado bueno.

Por lo que se refiere a los gráficos, no se puede decir que se hayan esmerado demasiado, pero la verdad es que tampoco es que el tipo de programa requiera mucho más. Aún así, no hubiese pasado nada porque abusaran un poquito de las digitalizaciones de fondos y fichas.

La calidad de la música no es buena, lo que hace que el resultado final se resienta. Claro que si se compara con los sonidos que incluye, incluso podríamos alabarla, y es que parecen sacados de la era Spectrum.

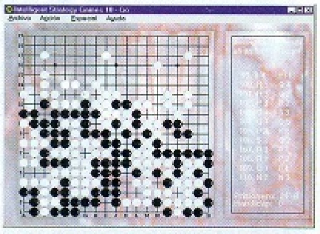
Pero bueno, lo importante en este tipo de juegos es la simulación propiamente dicha, y en eso se han esforzado. Alcanza un gran nivel en todos los juegos tratados.

Quizás le falten más opciones, pero sólo te das cuenta si lo comparas con otros programas del género, especialmente de ajedrez, que en los últimos tiempos han experimentado un gran avance.

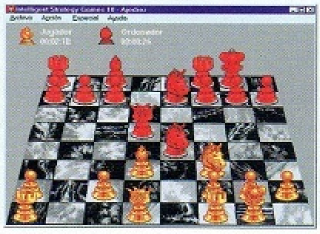
Sería injusto por nuestra parte compararlo con ellos, porque evidentemente este no es un producto específico y no puede contemplar el mismo espectro de opciones.

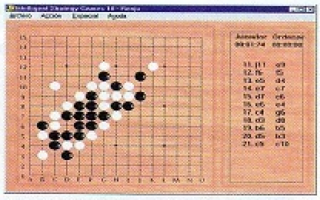
Como conclusión, se trata de un producto por encima de la media, si tenemos en cuenta la variedad de juegos tratados. Te hará pasar más de una tarde agradable delante del ordenador.

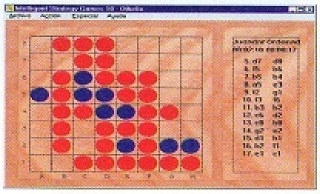
L. F. FERNÁNDEZ











## ALTERNATIVAS



**CHESSMASTER 4000**
Software Toolworks•Proein, S.A.
Uno de los mejores juegos de ajedrez para PC.



**THE 11th HOUR**
Trylobite•Virgin
*Puzzles* de dificultad máxima para los listos de la casa.

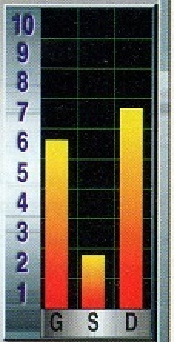
## FICHA TECNICA

10 Juegos de Inteligencia y Estrategia 1

OXFORD S. SYSTEM 4

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

486/33
SVGA
8 Mb
1 Mb




67

Una buena recopilación de juegos de tablero.

**Los amantes de las tramas policíacas preparadas para las mentes "exactas" podrán disfrutar componiendo todas las complejas piezas de un crimen en primer grado realizado con total sangre fría.**



# IN THE 1ST DEGREE

Este es el caso que te ofrece la casa Broderbund en un juego que hará las delicias de todo aficionado a lo policiaco.

Eres el fiscal de un juicio en que nada es lo que parece: tras encontrar la prueba definitiva sabrás quién es el verdadero culpable y conseguirás llevarle a prisión.

El manejo del juego se basa en varios menúes a los que accedes en busca de pistas. Estos menúes son 4. Uno contiene la lista de testigos "sospechosos", a los que hay que interrogar debidamente. Otro tiene todos los vídeos que se tomaron después del asesinato. En el tercero están todos los documentos relacionados con el caso, como fotos, cartas, y archivos policiales. En la última opción vas al juicio, en el que puedes elaborar tu primer discurso de manera muy original (marcas en el ordenador los factores que quieres acentuar en el discurso y los que no).

Los gráficos del programa son excepcionales: son "de película" (que, dicho sea de paso, lo es), con unas digitalizaciones de imagen real muy buenas, y con detalles tan curiosos como encontrarte entre los documentos hojas de papel fotocopiadas, con las manchas que suele haber en dichas hojas. Esto da mayor credibilidad al juego.

Otro aspecto sobresaliente es el excelente sonido del programa, con todas las voces y los diálogos hablados, además de una magnífica música.

Y por si todo esto fuera poco, doblan al castellano todo el juego, voces y textos incluidos, dando al juego mayor acceso a todos los públicos. Y ¿cuánto te ocupará todo esto en tu disco duro? Pues poco más de un *mega*.

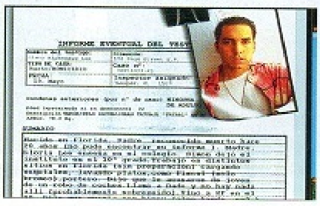
Pero no es oro todo lo que reluce. El desarrollo del juego no es muy divertido: acaba por aburrir considerablemente cuando llevas un buen rato jugando, con tanta investigación de documentos e incansables interrogatorios.

Aun así, no puedes perder de vista un juego tan bueno técnicamente.

V. Sánchez









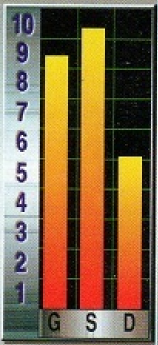



## FICHA TECNICA

In the 1st Degree — 1

BRODERBUND / E. ARTS — 1 JUGADOR — P.V.P. 7.990 ptas.

486 · SVGA · 4 Mb · 1 Mb



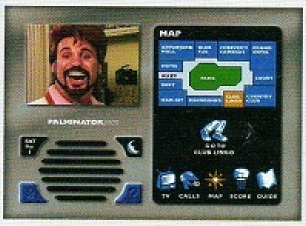

71

Un juego con muy buen juicio...

## ALTERNATIVAS

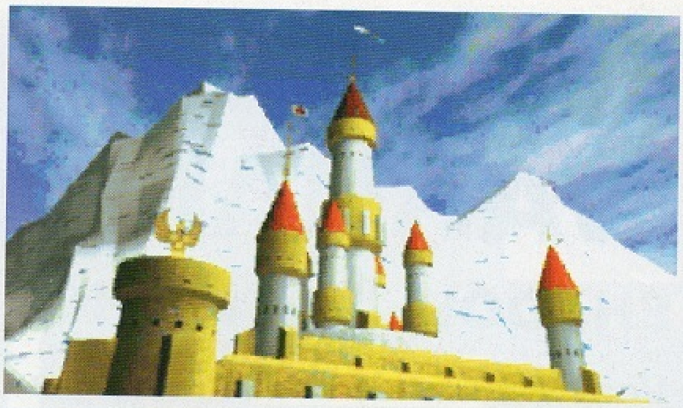


**ARE YOU AFRAID OF...**
Viacom•CIC Interactivo
Otra aventura de detectives, aunque algo más jovenes.

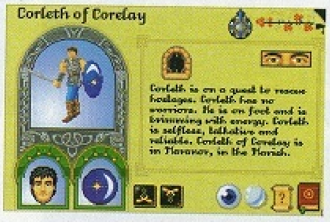


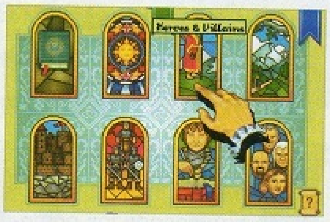
**PAPARAZZI**
Activision•Proein, S.A.
Más video en Windows para esta fotogénica aventura.

# Lords of MIDNIGHT



**Blood March, una región sin ley al sudeste de la tierra de la Media Noche, ha sido tomada por Wolfheart; eres Morkin y debes detenerlo en**




El príncipe Morkin, hijo de Luxor de Moonprice, puede ver y controlar a distancia a los personajes amigos de la causa. Hay que derrotar al malvado Boroth Wolfheart, que tiene prisionero a Luxor (padre del héroe). Wolfheart planea apoderarse de Blood March, para lanzar el ataque final y arrasar la tierra de la Media Noche.



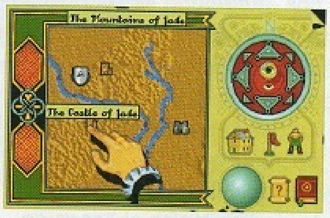
Tu cometido es tomar el control de Morkin (y, mediante sus poderes, también de otros personajes) y destruir a Wolfheart para salvar a su padre y su región del mal que se cierne sobre ambos.

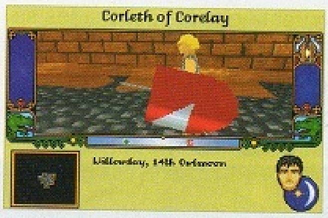
Después de una *intro* con un vídeo a pantalla completa (que resulta bastante aceptable aun con una resolución 300x200), lo primero que sorprende es que una aventura de esta complejidad esté en inglés (manuales incluidos).

Por lo tanto, si no dominas esta lengua, lo vas a pasar bastante mal: las informaciones que te irán dando los distintos personajes a lo largo del juego van a ser cruciales para el desarrollo del mismo.

Los gráficos son bastante mediocres (300x200), y además tampoco se mueven con excesiva soltura dentro de la pequeña ventana (aproximadamente media pantalla) que los contiene.

En cuanto al sonido, no se hace notar ni para bien ni para mal, sino que simplemente contribuye a ambientar un poco la historia. Esto es, nada más que correcto.




Dado que la calidad de este juego ha sido ampliamente superada por otros muchos de su género, en lo que se refiere a gráficos, sonido y argumento, quizá quede reservado a los seguidores incondicionales de los juegos de rol, que devoran ávidamente los pocos títulos que aparecen sobre el tema.

W. LEWIN

## FICHA TECNICA

**Lords of Midnight** — 1

DOMARK PROEIN, S.A.
1 JUGADOR
P.V.P. 7.995 ptas.

486/33
VGA
4 Mb
1 Mb

G S D

**48**

Una historia cualquiera de héroes y aventuras.



## ALTERNATIVAS



**ANVIL OF DAWN**
New World Computing•Proein, S.A.
Un título mucho mejor que el que ahora nos ocupa.



**DUNGEON MASTER II**
Interplay•Arcadia
Un título aún peor que el que ahora nos ocupa.



# WARHAMMER:

## SHADOW OF THE HORNED RAT

**Unas hordas de orcos asesinos e incontrolados asedian a pobres campesinos. Tendrás que hacer uso de toda tu consabida habilidad como estratega para poder sacarlos a flote.**

Las batallas épicas entre humanos y orcos han copado los primeros puestos en los juegos de rol. **Warhammer** no iba a ser menos, aunque no se trate de rol puro, sino más bien de estrategia aderezada con toques de rol.

En primer lugar, debo decir que se trata del primer juego de este género que sale exclusivamente para Windows 95, y para su realización no se han escatimado medios. Destaca, en primer lugar, el hecho de que utiliza las nuevas librerías de programación de videojuegos de Microsoft; hablamos, por supuesto, de "Game SDK". Así, en teoría, explota las capacidades del Windows 95.

Aunque la *intro* no esté a la altura de las últimas producciones de este tipo, hemos de reconocer que no está mal del todo y logra introducirte en la historia. Los gráficos son bastante buenos; en este punto, convendría separar lo que son las imágenes estáticas de las del mapa de acción. Las imágenes que irás viendo durante el juego son de una calidad francamente buena, aparte de estar hechas con bastante gusto y conseguir una ambientación tal que invita a jugar una partida.

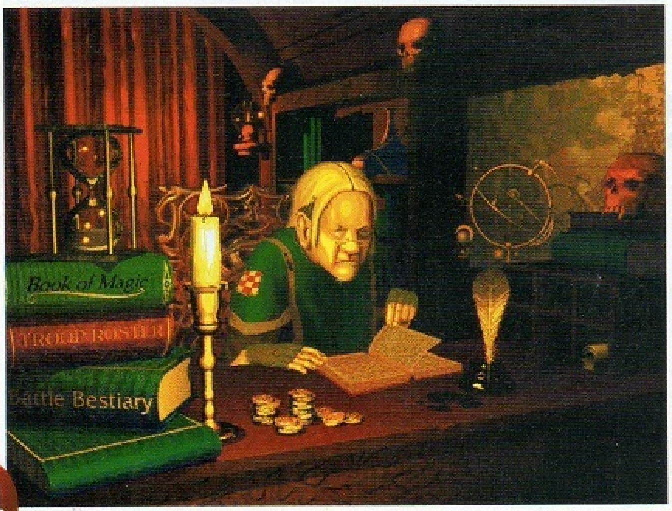



Los gráficos, durante el juego, en cambio, aunque no son en absoluto malos, tampoco tienen la misma calidad, lo cual es lógico si tienes en cuenta que los escenarios se han diseñados en 3D y los decorados han sido realizados utilizando "mapeado" de texturas. Por ello, aunque el resultado global es bueno, no se puede comparar con un decorado dibujado a mano. Como contrapartida, si lo ves en movimiento queda mucho mejor que el estático, porque la perspectiva de los objetos se modifica con el movimiento de la cámara. Al fin y al cabo, es un escenario real.

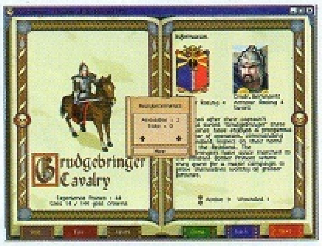
En caso de no disponer de un ordenador lo suficientemente potente, quítale detalle al escenario; puedes utilizar para su generación polígonos planos en vez de "mapeado" de texturas. En honor a la verdad no se gana demasiada velocidad, comparado con la calidad que se pierde.

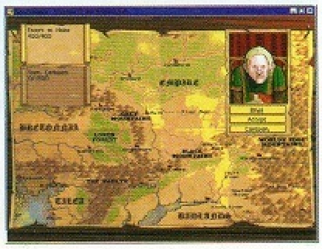
La perspectiva utilizada, como es habitual en los juegos de este tipo, es cenital, con una ligera inclinación para dar mayor sensación de profundidad. Además, tiene decorados en movimiento, como el río, que al moverse, hace girar las aspas de un molino de agua a su paso. La peor parte en este aspecto se la llevan los gráficos de los personajes, ya que no están demasiado bien definidos. Se puede poner la excusa de que, al ser tan pequeños, es muy difícil lograr calidad, pero desde que salió al mercado *Command & Conquer* con sus estupendos mini soldaditos, la verdad es que ya no hay excusas que valgan.

En lo que a la música se refiere, no está mal, pero tampoco destaca especialmente, no tanto por la calidad, pues cuenta con pistas de audio y las composiciones están muy













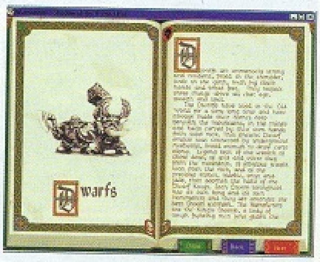
bien realizadas, como por la cantidad, ya que apenas cuenta con cuatro canciones y todas son bastante parecidas entre sí. Lo mismo se puede decir de los sonidos, aunque cuenta con voces digitalizadas que le dan más vida y un mejor acabado al producto final.

Pero en lo que realmente destaca este programa es en la jugabilidad, que al fin y al cabo es lo que más interesa. En este aspecto, se trata de uno de los mejores *wargames* que han salido al mercado en los últimos tiempos. Permite al jugador desplegar todos sus a estas alturas amplios conocimientos como estratega a lo largo de las muchas y muy variadas misiones que realizas, todas ellas llenas de detalles que harán que te enganches desde el primer momento.



Verás, por ejemplo, cómo los orcos, en caso de que superen tu línea de defensa, destruirán las casas de los pobres habitantes de las aldeas, que huirán totalmente despavoridos. Quemarán las casas y verás cómo arden poco a poco hasta que sólo quedan unas tristes y abandonadas ruinas. Por supuesto, los personajes que salen corriendo, también lo hacen ardiendo. Algo así como en las películas de James Cameron.





Uno de los problemas que hemos encontrado está en la detección del ratón en el sistema de menúes. No por el ratón, sino por las cajas de detección, que parece que las han soltado al azar por la pantalla: al principio te lías un poco. También hay detalles poco pulidos. Así, al finalizar una campaña, en vez de aparecer una ventana propia, aparece una de diálogo de Windows. El principal fallo es la lentitud de las acciones.

En fin, un programa que te hará pasar largas horas sentado frente al monitor. Y no como mero espectador, uno de los problemas habituales en los juegos de estrategia: en cuanto se define un poco el sistema de ataque y defensa, el ordenador hace el resto. Esta vez, siempre tienes algo que hacer y algo de lo que preocuparte.

L. F. FERNÁNDEZ

## FICHA TÉCNICA

**Warhammer: Shadow of the Horned Rat** 1

MINDSCAPE PROEIN, S.A.

1 JUGADOR

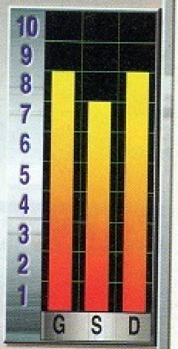
P.V.P. Consultar

486/66

SVGA

8 Mb

35 Mb




**87**

Estrategia con ligeros toques de rol.

## ALTERNATIVAS



**DOMINUS**

U.S. Gold•Proein, S.A.

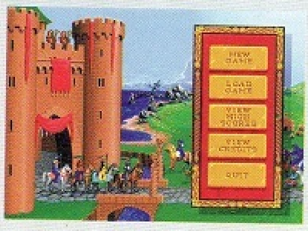
Más arcade que estrategia, nos recuerda mucho a *Warhammer.*



**CAESAR II**

Sierra•Coktel Educative

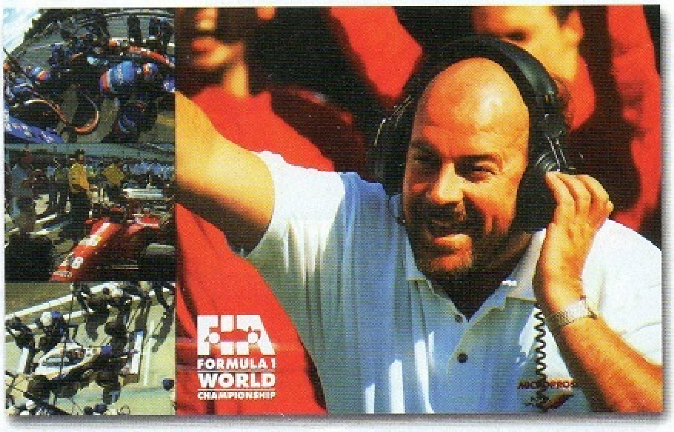
Una perfecta mezcla de *Sim City 2000* y *Warcraft.*



**HEROES OF MIGHT & MAGIC**

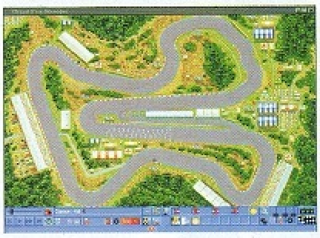
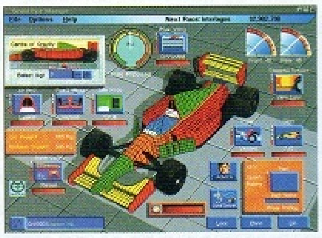
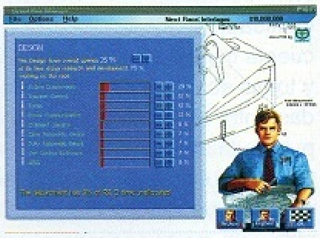
Mindscape•Proein, S.A.

Se dedica a la estrategia, siguiendo sus propios pasos...



**Para todos aquellos que han deseado alguna vez ser dueños de una escudería de Fórmula 1, Microprose acaba de sacar al mercado un sólido simulador que promete colmar todos sus sueños.**

# GRAND PRIX Manager

Sin duda, un tipo de juego está triunfando actualmente en el mundo del PC: el simulador de coches. Hemos visto de todo, desde súper deportivos hasta *karts*, pasando por coches de fórmula Indy. Aún así faltaba algo: la posibilidad de dirigir una escudería propia, no un piloto. Y qué mejor que los reyes de la simulación para abordar semejante proyecto. Hablamos, por supuesto, de Microprose.

Lo primero que llama la atención es que se trata de un programa para Windows. No requiere una gran velocidad de acceso al vídeo, y sí un entorno de ventanas: la elección es buena.

Los gráficos y los sonidos están a gran nivel: los iconos del juego son lo suficientemente intuitivos como para hacerse con el control del programa desde el principio.

Puedes variar todo tipo de parámetros. El objetivo es invertir bien el dinero para cosechar buenos resultados y conseguir patrocinadores que te aporten más dinero.

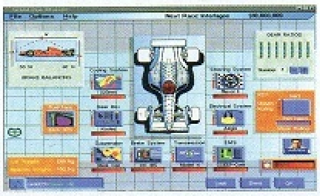
Para facilitarte las cosas, el equipo técnico te ayudará a tomar las mejores decisiones, pero la última palabra es tuya.

No todas las decisiones las tomarás en tu despacho. Llegado el momento de la carrera, indicarás a tus pilotos si deben arriesgarse, correr más, conservar los neumáticos, e incluso señalarás al que va segundo que contenga la carrera para que el primero se distancie y consiga un triunfo para la escudería.

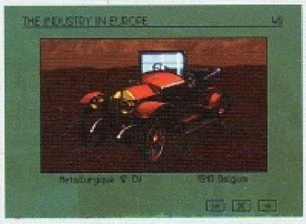
La verdad es que estás ante uno de los simuladores más completos de los últimos tiempos. Destaca sobre todo la facilidad que tiene para enganchar al jugador, tarea que sobre el papel no resulta nada fácil, debido a la gran cantidad de parámetros que hay que controlar.

Otro éxito de Microprose, gracias a la ausencia de competencia (hay que reconocer que eso siempre ayuda) y al gran nivel alcanzado.

L. F. FERNÁNDEZ




## ALTERNATIVAS



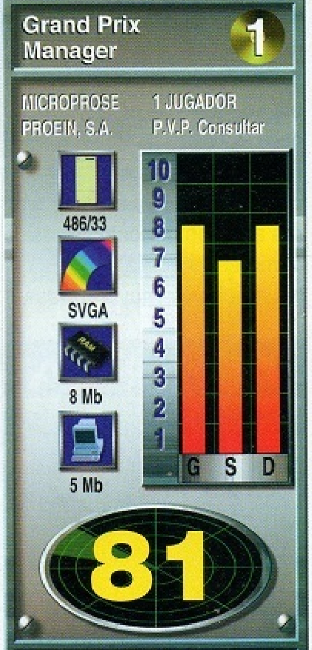
**MOTOR CITY**
Max Design•Proein, S.A.
Crea tu propia empresa automovilística.



**ASCENDANCY**
Logic Factory•Virgin
Estrategia espacial para crear un imperio.



## FICHA TECNICA




Por fin puedes dirigir tu propia escudería.

# The Last Bounty Hunter

**Los juegos que incluyen vídeo digital cada vez son más solicitados. Si además poseen mucha acción y disparos, mejor que mejor.**




Si eres asiduo a la máquinas recreativas, habrás visto a alguien armado de una pistola matando vaqueros. Pues bien, esto es algo así. Es un programa similar a los de la serie de *Mad Dog Maccree*. Eres un cazarrecompensas del *Far West*. Con la ayuda de tu revólver de seis tiros debes capturar a cuatro peligrosos forajidos : Nasty Dan, El Loco, Handsome Harry y The Cactus Kid. Por supuesto, si acabas con ellos conseguirás una suculenta recompensa. Antes de enfrentarte a estos forajidos, debes acabar con el resto de la banda y con sus guardaespaldas.

El control del juego lo podremos realizar mediante un ratón o con una *Gamegun* (pistola desarrollada por la propia American Laser Games).

Lo mejor es el vídeo digital y el sonido digitalizado. A pesar de que se desarrolla a pantalla completa, no necesita tarjeta descompresora de vídeo. Sin embargo, la calidad del vídeo no es muy alta.








Parece como si se hubiese capturado el vídeo a una resolución menor de 320 x 200 y luego se hubiese ampliado a este tamaño. Por este motivo las imágenes resultan algo *pixeladas*. A pesar de todo, la transición entre imagen e imagen resulta fluida, sin brusquedad. Eso sí, necesitas un equipo potente (al menos 486/66) para no perder demasiada calidad.

Los diálogos, en ingles, son muy importantes. Sin embargo, no te preocupes: sólo debes disparar a todo aquel que intente atacarte. Así de simple.

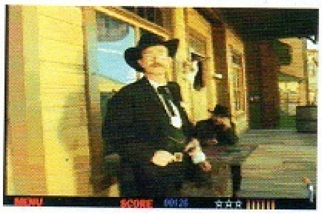
Los escenarios han sido desarrollados en las mismas localizaciones en que se han realizado películas "del oeste", por lo que la fidelidad conseguida en el ambiente es excelente.

Como verás, te encuentras ante un programa que posee una buena calidad gráfica. Hubiese sido deseable que el vídeo fuese de mayor calidad, pero entonces se necesitaría una tarjeta descompresora. Como ves, no se puede tener todo. Y una película ambientada en el lejano oeste contigo de "prota" ya es bastante.

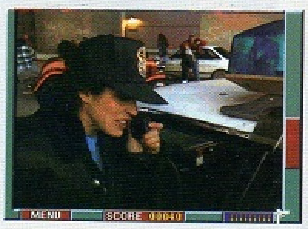
F. Resco





## ALTERNATIVAS



**CRIME PATROL**
American Laser Games•Erbe
Aprende a ser policía disparando a todo bicho viviente.



**SPACE PIRATES**
American Laser Games•Erbe
Más de lo mismo, pero ahora en el espacio.

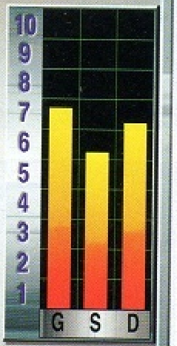
## FICHA TECNICA

**The Last Bounty Hunter** 2

A. LASER
E. ARTS

2 JUGADORES
P.V.P. 6.990 ptas.

386
VGA
4 Mb
0,3 Mb




**66**

Consigue ser el vaquero más temido del Oeste.

# THE DIG



## En el espacio interestelar, la última frontera ha sido traspasada en la mayor y más esperada aventura gráfica del momento, de la mano de LucasArts, por supuesto.

Un meteorito va a estrellarse sobre la faz de la tierra, poniendo en peligro la supervivencia del ser humano. La única esperanza posible recae en una expedición de astronautas cuya misión es colocar cargas explosivas en el meteorito para desviarlo de su órbita actual. Una vez allí, descubrirán que el meteorito esconde un gran secreto y emprenderán la mayor aventura jamás imaginada.

Cuando todavía sientas las vibraciones de las motos que se gastaba nuestro duro amigo Ben en el maravilloso *Full Throttle*, LucasArts te la vuelve a jugar, sacando una aventura gráfica mejor todavía. Se han decidido a demostrar que son, sin ninguna duda, la mejor casa de software en lo que a aventuras gráficas se refiere. El que diga lo contrario que tire la primera piedra, pero que luego corra a esconderse.

El guión, según cuenta la leyenda, lo escribió Steven Spielberg para un capítulo de la serie Cuentos Asombrosos. Al ver que esa historia se le iba a escapar de las manos en la serie, decidió sabiamente pasárselo a su amigo George Lucas para que hiciese con él una aventura gráfica. Así empezó el proyecto de **The Dig**, hace ya más de cinco años, en los que toda la información sobre este juego nos llegó con cuentagotas, creando un halo de misterio que auguraba un auténtico acontecimiento.




Lo que aquí muestran no es sólo un juego. Inaugura una nueva era, en la que los juegos de ordenador y el cine se dan la mano.

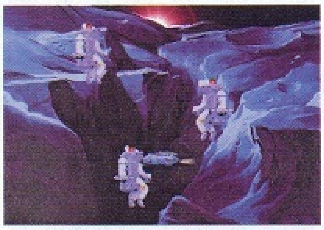
El lanzamiento de **The Dig** se ha llevado por todo lo alto, como los de las grandes películas de Hollywood.

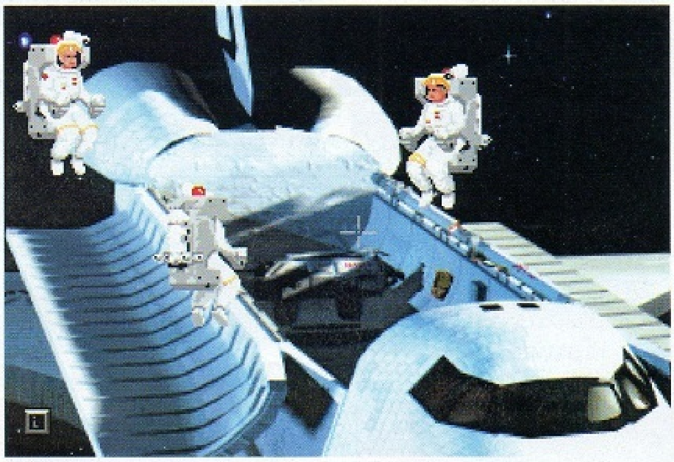
Además de reunir en un solo juego los nombres de Steven Spielberg, George Lucas y el escritor Orson Scott Card, que realizó los diálogos del juego (¡vaya si se nota!), el lanzamiento del juego irá acompañado del simultáneo lanzamiento de la banda sonora, de una obra sonora, y de la novela, además de la creación de una dirección exclusiva en Internet para el juego. Vamos, lo que se dice un lanzamiento de padre y muy señor mío.

La instalación del juego no podía ser más gratificante. Sólo ocupará en tu disco duro lo justo para salvar partidas y para guardar la configuración, cosa que es ya casi una costumbre de LucasArts, de la que se podrían ir copiando otras casas de juegos.



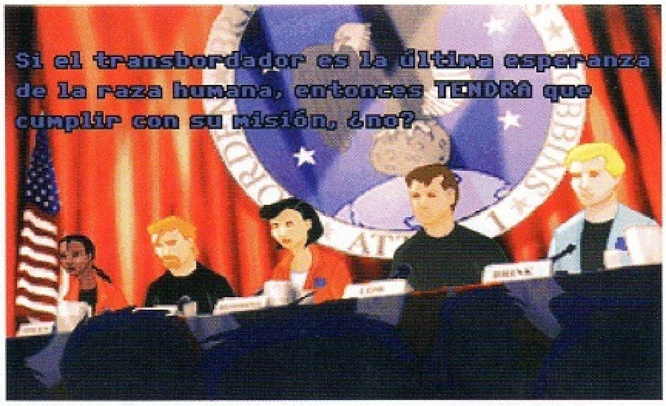


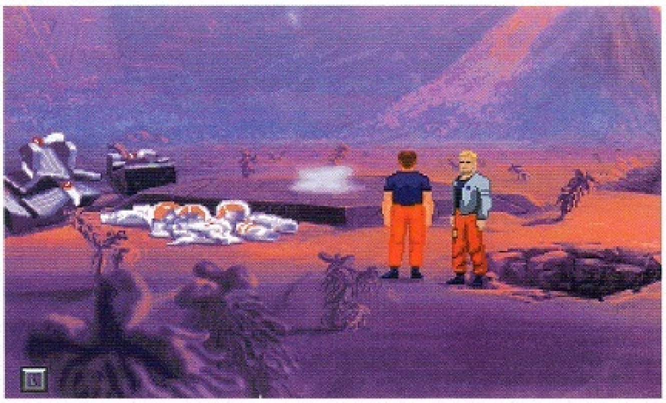










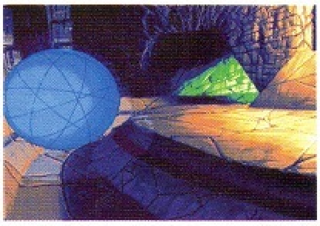
Además de la maravillosa labor de los actores de doblaje en la totalidad del juego, viene acompañado por una claustrofóbica banda sonora. Ésta consigue crear un ambiente que roza lo terrorífico, sin llegar a la melodía repetitiva de otros juegos del mismo ramo. No sólo se trata de eso: también hay unos efectos sonoros que quitarán a más de uno el hipo.



Los gráficos que te acompañarán durante todo el desarrollo abandonan un poco el estilo de programas anteriores de la casa, como *Day of the Tentacle*, *Sam & Max* o *Full Throttle*. Todos ellos tienen gráficos dignos de una película de dibujos animados. **The Dig** se acerca más a los gráficos del mítico *Indiana Jones & the Fate of Atlantis*, salvando las distancias. Los gráficos son, pues, más realistas, más perfeccionistas pero igual de efectivos que en todos y cada uno de los juegos anteriormente citados.





Los personajes, perfectamente creados, acompañan a los preciosistas gráficos de los fondos; no se estorban recíprocamente.

No todos los gráficos se han alejado del estilo del dibujo animado. En las secuencias que incluye el juego, los personajes han sido creados cual dibujos animados, ahorrándonos el suplicio de soportar escenas con "personajes-pegotes renderizados", o alguna intragable secuencia de vídeo. También hay secuencias digitalizadas, pero están muy bien utilizadas y son un aliciente. Aún así, desde mi punto de vista, en juegos donde lo que cuenta es la historia, sobran todos los adornos.

Como colofón, voy a intentar explicar el efecto que puede tener este juego en personas como la que firma, ya que ahora, mientras escribo este articulo, he empezado a sentir unas ganas terribles de dejar de escribirlo para continuar con esta maravilla de juego. Por supuesto, es muy difícil, aunque no tanto como lo fueron *Monkey Island 2* o *Indi IV*, pues se resuelve con una suavidad que se agradece.

V. SÁNCHEZ

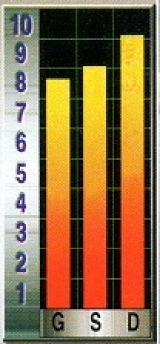
## FICHA TÉCNICA

**The Dig** 1

LUCASARTS
ERBE

1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

486/66
VGA
8 Mb
1 Mb



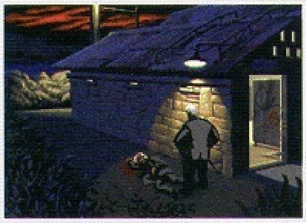

86

Un juego que roza la perfección, pero...

## ALTERNATIVAS



**DAY OF THE TENTACLE**
LucasArts•Erbe
Otro gran ejemplo de la alta calidad de los juegos de Lucas.



**FULL THROTTLE**
LucasArts•Erbe
Anterior obra maestra de Lucas. ¿La supera? Buena pregunta.



**TORIN'S PASSAGE**
Sierra•Coktel Educative
Otra aventura de dibujos animados pero de la competencia.

**Para vivir una aventura muy emocionante basta con disponer de un viejo avión y ser contratado por una exuberante estrella de cine. Y si no, que se lo pregunten a Joe**

# Flight of the Amazon Queen



En **Flight of the Amazon Queen** te conviertes en Joe King, un piloto de alquiler que se gana la vida como puede, volando de aquí para allá. Esta vez debes llevar a una famosa actriz a la jungla amazónica, donde comenzará el rodaje de su nueva película. Pero no te dejes engañar, una misión tan fácil como esta puede complicarse hasta tal punto que te veas obligado a salvar al mundo de un científico completamente loco.

Aquellos de vosotros que disfrutasteis de lo lindo con juegos como *Monkey Island* o *Indiana Jones y la Última Cruzada*, estaréis encantados con **Flight of the Amazon Queen**. Se trata de una videoaventura al más puro estilo Lucas. No le falta ni un sólo detalle: buenos gráficos, buen sonido, buena ambientación y mucho sentido del humor. Por otra parte, el desarrollo del juego resulta entretenido e interesante, a pesar de que no tiene un argumento lo que se dice original.

El sistema de juego es el clásico de las videoaventuras. En la parte inferior de la pantalla están los objetos del inventario y los iconos con las acciones que puedes realizar, y en la parte superior se desarrolla la acción. A veces esto cambia para dar paso a una secuencia animada o para entablar una conversación con alguno de los múltiples personajes que aparecen en la aventura. Las secuencias animadas dan mayor vistosidad al juego y proporcionan pistas fundamentales para llegar a la última fase. Las conversaciones también tienen un papel importante.






Desde el punto de vista técnico, no es un programa que llame la atención. Sin embargo, tiene buenos detalles, como el *scroll* de algunos planos que aparece en ciertos puntos de la aventura. Los gráficos, al igual que las animaciones, son simpáticos y se corresponden perfectamente con el gran sentido del humor de la aventura. Además, la ambientación musical está muy lograda y los efectos de sonido están a la altura de las circunstancias.

**Flight of the Amazon Queen** no es la octava maravilla de las videoaventuras, pero no cabe duda de que se trata de un programa de indiscutible calidad.

F. DE LA VILLA









## ALTERNATIVAS



**THE DIG**
LucasArts•Erbe
Una aventura de los maestros, que no tardarán en imitar.



**LOST EDEN**
Virgin/Cryo•Virgin
Otro tipo de aventura, de dinosaurios y similares.

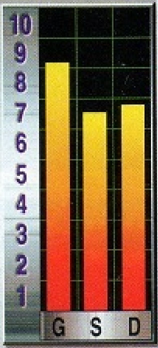
## FICHA TECNICA

Flight of the Amazon Queen — 1

I. BINARY
ERBE

1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 PTAS.

386
VGA
4 Mb
0 Mb




**78**

Una aventura al más puro estilo LucasArts.



UN ASTRONAUTA VETERANO.
UN REPORTERO AVENTURERO.
UN CIENTÍFICO FAMOSO.
UN MISTERIOSO ASTEROIDE.
EN EL EXTERIOR,
NADA ES LO QUE PARECE.
EN CASTELLANO
THE DIG™
EL MAYOR DE LOS MISTERIOS TE ESPERA
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA THE DIG - UNA AVENTURA EN EL ESPACIO PROFUNDO DE SEAN CLARK
PARA PC Y MACINTOSH EN CD-ROM • APROXIMADAMENTE 200 LUGARES A EXPLORAR Y CIENTOS DE ENIGMAS A RESOLVER
VOCES DOBLADAS AL CASTELLANO • DIALOGOS DEL AUTOR DE CI-FI ORSON SCOTT CARD
• EFECTOS ESPECIALES CREADOS POR INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC • WINDOWS 95 COMPATIBLE
• EN COLABORACION CON EL CINEASTA STEVEN SPIELBERG
CD-ROM
Ven a verlo a
expoocio
en InforOcioPolis
16 al 24 de Marzo 1996
LUCAS Arts
SERVICIO TECNICO AL USUARIO
[91] 528 83 12
Méndez Alvaro, 57
28045 MADRID
Tel. [91] 539 98 72
Fax [91] 528 83 63
ERBE
Juego The Dig™ © 1995 LucasArts Entertainment Company. Reservados todos los derechos. Usado bajo autorización. El logo de LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company. iMUSE es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patente nº 5.315.057.

# EXTREME: Rise of the Triad

**Como no podía ser de otra forma, *Rise of the Triad* tiene nuevos niveles y utilidades para que sus seguidores continúen sus aventuras a la espera de su secuela, *Blood*.**



Al igual que ha ocurrido con *Doom*, los jugadores necesitan, a toda costa, más. Más niveles, más enemigos, más armas. En conjunto, más acción. Y la casa Apogee, dispuesta a dar al usuario lo que quiere, te ofrece este CD con nuevo material para uno de los programas estrella del 95.

El paquete contiene en total 40 nuevas misiones en las que debes volver a enfrentarte con el pérfido innombrable, resucitado mediante oscuros rituales, y con sus fanáticos seguidores. En resumen, más de los mismo. Potentes armas, espectaculares explosiones y mucha sangre y mucho *gore*. Volverás a encontrarte con algunos de tus enemigos favoritos (no aparecen otros nuevos), pero en diferentes circunstancias.

Si profundizas más en el contenido del CD, verás que tan sólo ocupa 35 Mb. Lo realmente espeluznante viene cuando observas la distribución de este espacio. Las nuevas misiones en realidad ocupan tan sólo 1 Mb. Cabe entonces preguntarse qué hay en el resto del espacio.



Por una parte, puedes encontrar actualizadores a la versión 1.3 de *Rise of the Triad*, versión sobre la que corren los nuevos niveles. 2,7 Mb. Aparecen también editores de niveles, y, lo que es más interesante, un creador de niveles para que la gente pueda generar los suyos propios y usarlos con el programa. De hecho, este editor fue utilizado por los programadores de Apogee para realizar los niveles de este juego. 1.6 Mb. Pero, ¿dónde están los 30 Mb restantes? Pues son los mapas en formato PCX de todos los niveles de *Rise of the Triad* y de los nuevos niveles **Extreme**, cuya utilidad no justifica que estén en este paquete, que bien podría haberse distribuido en formato disquete a un precio mucho menor, más acorde con la calidad del conjunto.

En resumen, te encuentras ante un producto que intenta contentar a los consumidores a la espera de la salida de los nuevos juegos. Sin embargo, su contenido no justifica una edición CD-ROM. Convencerá a los incondicionales del original, claro que sin aportar nada nuevo al desarrollo del mismo.



A. J. Novillo

## FICHA TECNICA

Extreme: Rise of the Triad — 1

APOGEE
FRIENDWARE
1-8 JUGADORES
P.V.P. 5.450 ptas.

386
VGA
4 Mb
1 Mb

G S D

65

Más madera para tu querido *Rise of the Triad*.

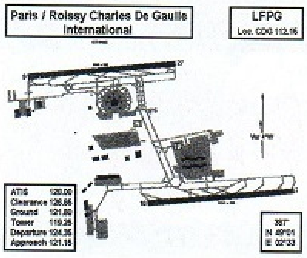
# CCK FS5's
## Cessna "Custom" Kit



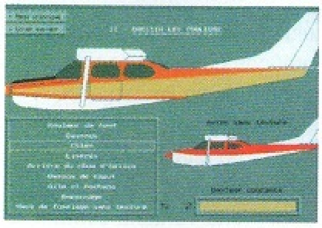
**E**ste producto está pensado para fanáticos de *Flight Simulator*. Si no, no se entiende que de verdad pretendan "encasquetármoslo". Si cometes el error de comprarlo, no encontrarás más que la posibilidad de personalizar un avión, sólo uno, en concreto FS5's Cessna.

Esta personalización incluye el panel de control, el color de fondo de dicho panel, etc. Además, los instrumentos han sido enteramente "rediseñados", de forma que tanto la visibilidad como el realismo son mayores. En fin, nada del otro mundo.

Lo más interesante es una especie de base de datos de aeropuertos, dentro de la que puedes encontrar cerca de ciento veinte planos de aeropuertos reales. Una vez hayas impreso estos planos, mejorarán las bases de datos de *Final Approach* y *Navigator 5*. Si por esta información te parece rentable comprar este producto, es que tu cerebro no... Quiero decir que estás en tu derecho, pero no merece la pena, desde luego.





P. López

**FICHA TECNICA**

CCK FS5,s Cessna "Custom" Kit — 3

COLORADO PROEIN S.A. — 1 JUGADOR — P.V.P. Consultar.

386 · VGA/SVGA · 4 Mb · 12Mb

G S D (escala 1–10)

**31**

Sólo para pilotos en apuros y similares.

---

# STAR TREK: Judgment Rites Limited Collector's Edition



**L**os fanáticos de *Star Trek*, conocidos como *trekkies* o *trekkers* (dependiendo del grado de fanatismo), se jactan de comprar prácticamente todo lo que sale al mercado que esté relacionado con ese mundillo. Por ese afán de compra, no podía dejar de salir la ampliación de todo un clásico, *Star Trek: Judgment Rites*.

La principal variación realizada es la introducción de las voces originales de todos los personajes que forman el puente del Enterprise, empezando por el capitán James Tiberius Kirk (muerto en la última película, interpretado siempre por William Shatner), hasta el piloto, Pavel Chekov, que habla a través de Walter Koenig, pasando por Nimoy o Nichols. Todos los textos que oigas pueden aparecer transcritos en tu pantalla, siempre a tu elección.

También el aspecto gráfico ha sido retocado, dotando al juego de nuevas animaciones. En muchos puntos se ha pasado de tener animaciones "renderizadas" en tiempo real a visionar otras hechas específicamente para el juego, con la consiguiente ganancia de calidad en los gráficos, mucho más detallados en la nueva edición.

A. Vegas

**FICHA TECNICA**

Star Trek: Judgment Rites CD — 1

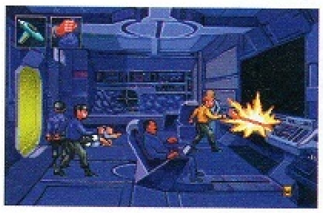
INTERPLAY ARCADIA — 1 JUGADOR — P.V.P. 9.990 ptas.

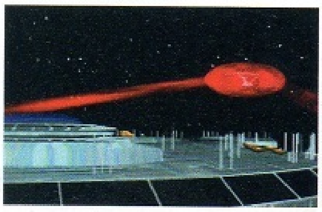
386/33 · VGA · 4 Mb · 22 Mb

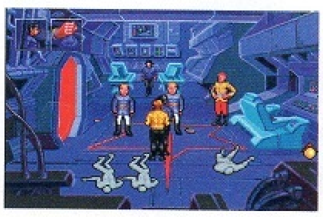
G S D (escala 1–10)

**72**

Una gran ampliación de este programa.










# DIVERTIMENTOS ORIENTALES

**¿Quieres saber lo último que podrás ver en una tienda de Hong-Kong, o en un apartado supermercado de Tokio? Pues aquí tienes algún buen ejemplo del software oriental.**



Como muchos pudisteis ver en el especial del Número 3 de la revista sobre el tema, la mayoría de estos programas no logra alcanzar nuestras fronteras. La calidad de estos programas que quedan en la sombra del idioma (aunque llegarán vía importación, casi ningún jugador podría asimilar el juego a menos que fuera un arcade o plataformas) varía mucho. Sobre todo si tenemos en cuenta su procedencia. No es lo mismo un juego japonés que uno chino, por ejemplo.

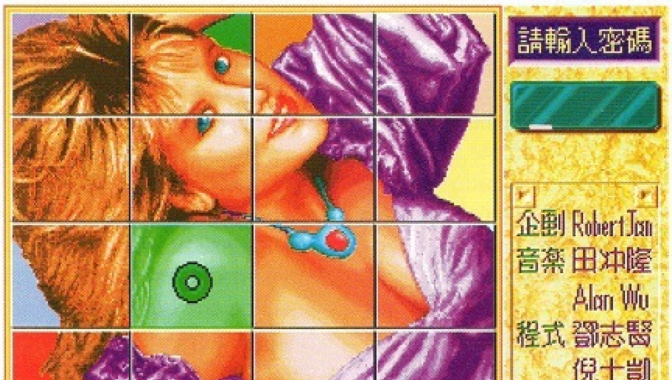
Si los primeros emplean las últimas tecnologías tanto en gráficos como en sonido, los segundos se limitan a VGA 320x200 y sonido Adlib o mediante altavoz interno. De todas maneras, todos ellos tienen una variable común: la diversión. Son muy divertidos, y aunque algunos no tienen cabida en nuestra mentalidad o cultura, siempre tienen momentos graciosos y simpáticos. Dentro de unos meses, os mostraremos más novedades de este mercado.

D. Gozalo



## SILK

Quizá hayas quemado muchas horas dentro de una sala de máquinas recreativas. Si es así, conocerás un programa ligeramente erótico (bueno, en realidad demasiado...) que se llamaba *Gal`s Panic*. Pues bien, este producto no tardó en ser lanzado en el entorno de los ordenadores personales, con el nombre de **Silk** (traducción libre a partir de una de las pantallas de presentación). Sin embargo, es sabido que este medio es un pelín más remilgado que el de las máquinas recreativas. Así, en *Gal`s Panic* las imágenes de mujeres que vas componiendo con el puntero eran digitalizaciones de fotografías; en **Silk**, en cambio, no se pueden ver más que dibujos de mujeres en ciertas posturas (que, aunque no son precisamente castos o inocentes, por supuesto no logran producir el mismo efecto...).







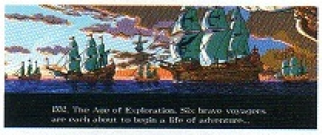


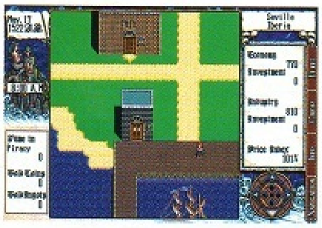


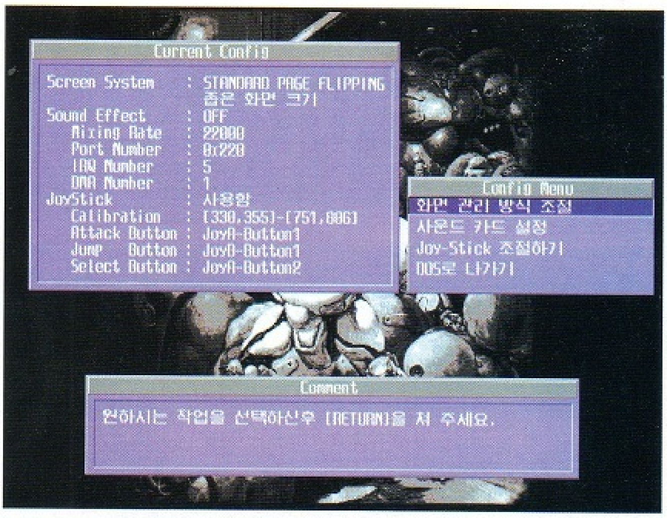

# UNCHARTED WATERS




La compañía japonesa Koei es una buena muestra de fertilidad. Se mueve más por las consolas de videojuegos como Super Nintendo, Saturn o Playstation, pero siempre acaban apareciendo versiones para PC de sus mejores productos. Este **Uncharted Waters**, más concretamente, ha logrado ser “versionado” en inglés para EE UU.






# GENOCIDE 2

Los coreanos también saben hacer software de calidad. Este **Genocide 2**, de la compañía Trad, es una versión para PC y compatibles del antiguo juego para MSX. Su desarrollo, basado en un conocido cómic, versa sobre el mundo de los *robots* y sus luchas intestinas.La acción se desarrolla en el siglo XXIII, y en cada fase hay que luchar por las calles de la ciudad contra otros autómatas para devolver el orden mundial al más puro estilo *Final Fight*, es decir lucha contra uno o varios enemigos en escenarios de *scroll* horizontal, hasta llegar a un jefe de final de fase más grande y peligroso. Si te gustan los juegos de acción, te puedo asegurar que este te encantaría.



# TABOO

Por fin llegamos a uno de los temas preferidos por los orientales en sus juegos para ordenador: el erotismo. Dentro del mismo hay programas de todo tipo: desde juegos tipo *puzzle* o acción hasta aventuras gráficas.

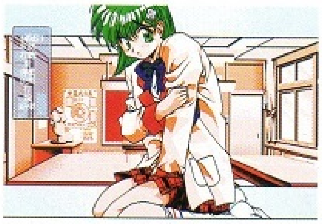
Todavía no hemos logrado averiguar a cuál de ellos pertenece **Taboo**, pero durante su desarrollo tendremos que contentar a tres bellas colegialas seleccionanado las distintas opciones de los menúes y submenúes. En ellos, tras escoger las acciones adecuadas, obtendremos el consabido premio de una animación o bien un delicado gemido de la protagonista. Esto quizá parezca un poco fuerte para nuestra mentalidad, y lo es, pero para los orientales el sexo es un tema tratado de esta forma desde hace muchos siglos.

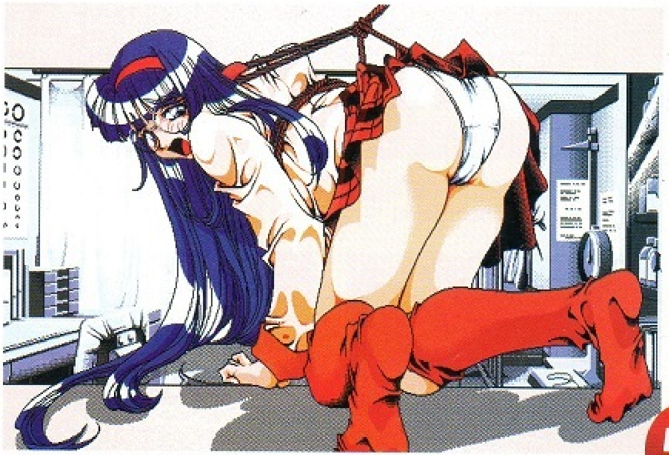
**Taboo** cuenta con gráficos Super VGA y voces digitalizadas que escucharán los poseedores de una tarjeta de sonido tipo Sound Blaster.









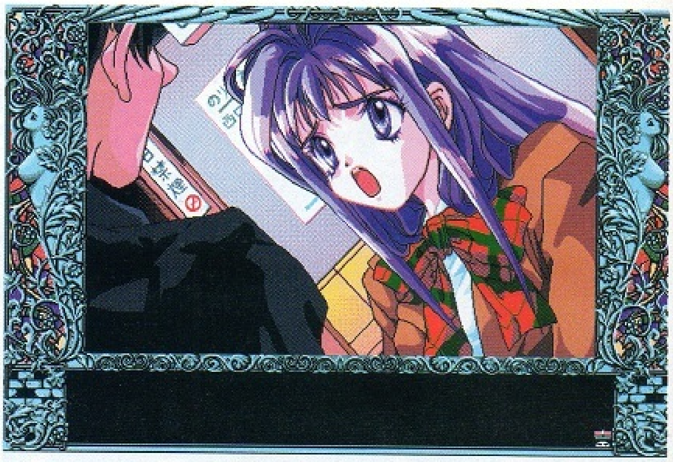


# TOP KILLER

Si a *Taboo* no logramos asociarlo a un género concreto, **Top Killer** es una aventura gráfica en toda regla. Nuestra protagonista es una jovencita detective de Tokio que debe encontrar a un temible asesino por encargo. Para ello, deberá recorrer los lugares más siniestros de la ciudad. Como ves, se trata del típico argumento de un *thriller* trepidante y angustioso. Y en este terreno los japoneses se mueven a sus anchas.

Los gráficos tienen peor resolución que los de otras producciones, pero la variedad de escenarios y las escenas eróticas son realmente maravillosas. El sistema de manejo del programa es el mismo que el de *Taboo*: se escogen opciones de una serie de menúes.

Este producto quizá sea también una muestra de que los videojuegos están cada vez más cerca del cine, esta vez a través del argumento.











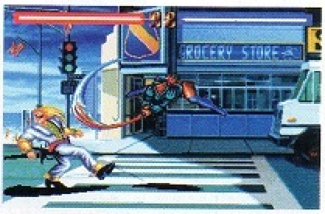
# ULTIMATE FIGHTER

Los clones de *Street Fighter* parecen ser los preferidos de los programadores. Este **Ultimate Fighter** nos ofrece lo mismo que el resto de juegos de este tipo: ocho luchadores (más enemigos finales) que se pegarán uno contra uno en la más temible serie de peleas de la historia.

Gráficamente, la verdad es que no está lo que se dice "muy alla"; sin embargo, la presentación del programa está muy bién, y algunos fondos están conseguidos. No es el juego más recomendable de la historia, pero si llegase hasta aquí tendría algo de éxito.








# STAR HOPE

No podíamos acabar este comentario sin mencionar un juego tipo *puzzle*. A los consabidos clones de *Tetris*, *Columns* y otros programas conocidos en mil y una variaciones, debemos añadir **Star Hope**, en el que como única novedad están las fichas, que son algo diferentes.

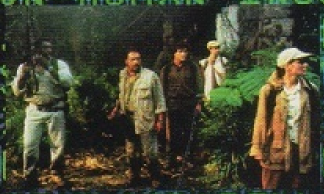
Como premio por superar la fase, aparecen ante nuestros ojos, cómo no, una serie de bellas jóvenes...



# GRAN CONCURSO

CONGO

- Primer premio: Un Gorila de peluche gigante, una copia de la "peli" y el videojuego para PC y Compatibles.
- Dos segundos premios: Copia de la "peli" y el juego.
- Cinco terceros premios: Una copia del videojuego.







En colaboración con CIC Interactivo, este mes sorteamos varios premios relacionados con el nuevo juego de Viacom New Media, Congo. Para participar, sólo tienes que enviarnos el cupón que encontrarás en esta página acompañado del dibujo de un gorila, una foto tuya disfrazado, o cualquier locura que se te ocurra relacionada con el mundo de la película homónima en la que está basado este novedoso videojuego. Al ganador le entregaremos un gorila de peluche, además de una copia de la película y del juego. Los dos segundos recibirán su copia de la película y el juego, y habrá cinco accesits que recibirán una copia del juego.

**CONCURSO CONGO**

Envíanos el cupón junto a tu trabajo rellenando todos los datos.

Nombre:

Dirección:

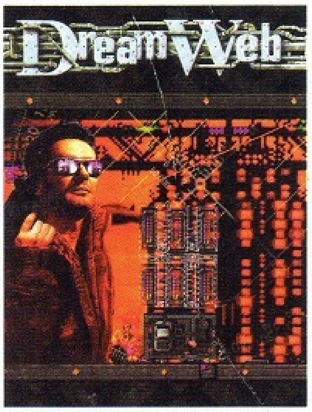
Ciudad:

Provincia: C.P:

Teléfono:

Para participar en el concurso, envíanos el cupón original (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, antes del 31 de Marzo de 1996 (indicando CONCURSO CONGO en el sobre) a la siguiente dirección: PC PLAYER. C/ Aragoneses 7. Alcobendas 28100 MADRID

# TODO A CIEN









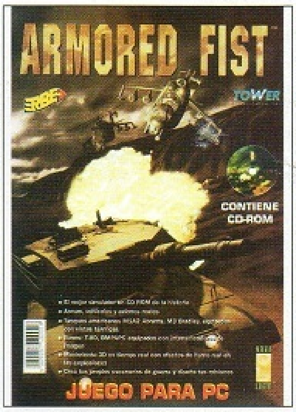

## DREAMWEB

Los amantes de las aventuras seguro que conocerán este juego de Empire, **DreamWeb**. En su día marco una época por varios motivos: la vista era vertical, debiendo examinar todo desde arriba, y era extremadamente violento para entonces (ahora ya no asusta ni a un niño de tres años). Hoy en día se ha quedado anticuado, pero su precio es interesante.

Valoración **69**

**Distribuidor: VIRGIN WL**
**Precio: 2.490 pesetas**





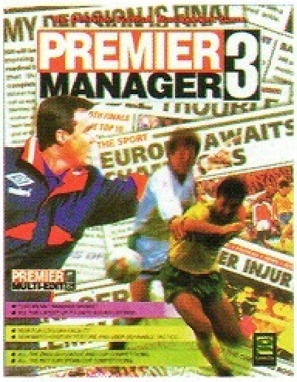

## ARMORED FIST

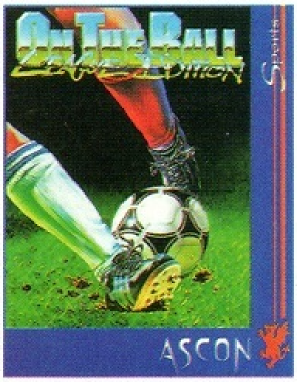
Este segundo juego de Novalogic creó muchas expectativas, y a buena fe que lo consiguió. Tras presentar su excepcional *Comanche*, todo el mundo esperaba este simulador de tanques con ansiedad. Técnicamente es algo peor que *Comanche*, pero es mucho más divertido y cuenta con más misiones, además de animaciones 3D entre fases y en las escenas de presentación. Ahora bien, no te pierdas su edición a bajo precio.



Valoración **82**

**Distribuidor: TOWER COMMUNICATIONS**
**Precio: 1.995 pesetas**




## SOCCER STARS 96

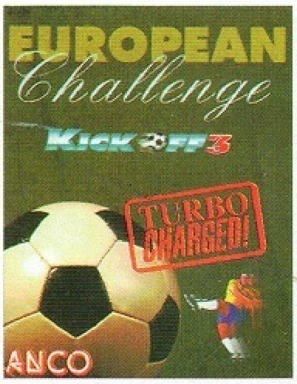
El fútbol es la gran afición de este país, y cómo no, todo software relacionado con este deporte rápidamente llama la atención. **Soccer Stars 96** es una estupenda recopilación de cuatro de los mejores juegos del género. Por una parte encontrarás el excepcional **Fifa Soccer de Electronic Artsen**, su versión del año 95, y la versión europea de **Kick Off 3** de Anco. Si prefieres la estrategia, cuentas con el programa **Premier Manager 3** de Gremlin Graphics, y con **On the Ball** de la compañía inglesa Ascon. Si eres un amante del fútbol, no dudes en ningún momento y hazte rápidamente con este interesantísimo *pack*.



Valoración **83**

**Distribuidor: ARCADIA**
**Precio: Consultar**

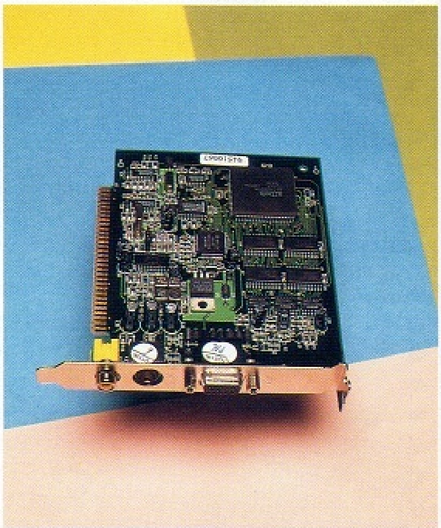


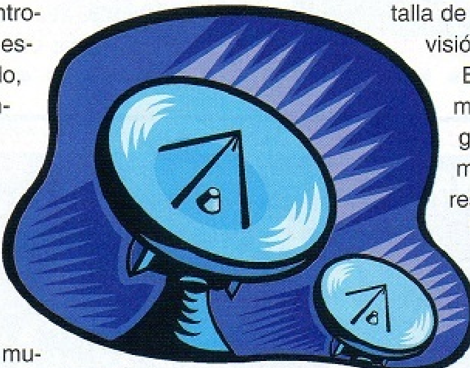
TECHNICAL VIEW

# Las imágenes digitales invaden la televisión

## Ahora ya tienes la ocasión de disfrutar de los grandes videojuegos en la pantalla de tu televisión. Los Scan Converter hacen posible este sueño.



Si deseas superar las consabidas catorce pulgadas del monitor tradicional del PC, gracias a un **Scan Converter** tienes la oportunidad de conectar tu unidad a la pantalla de la televisión. Sin embargo, si te introduces en este mercado, podrás encontrar tipos de convertidores muy distintos y, sobre todo, con mucha diferencia de precios. Así pues, comprar este tipo de producto no se puede hacer a tontas ni a locas (como por lo demás sucede con toda clase de compras).



De modo que nos hemos puesto manos a la obra para intentar ayudarte en lo posible cuando te decidas a pisar el inseguro terreno de lo comercial. Así pues, espero que con estas dos páginas tengas las ideas lo suficientemente claras como para hacerte con un **Scan Converter** y sentarte cómodamente frente al televisor de tu casa.

### DE LA TARJETA GRÁFICA AL SCAN CONVERTER

Tres son las principales tareas que realiza el **Scan Converter**. Sin ellas, sería incapaz de recibir la señal transmitida por tu ordenador para reproducirla en la pantalla de la televisión.

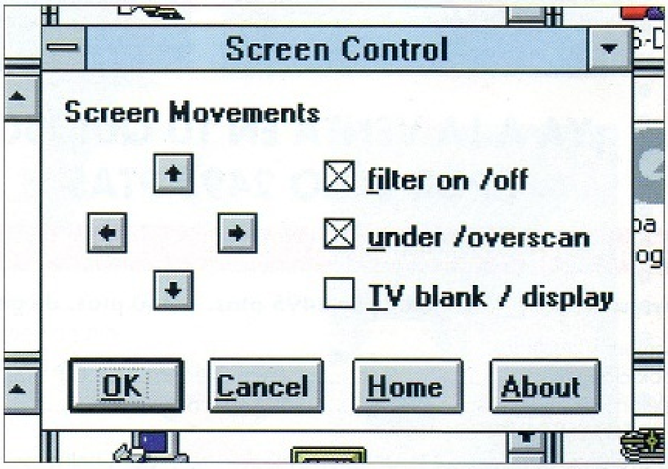
En primer lugar, los monitores de los PCs son lo que se llama "no entrelazados". Esto significa que los puntos fosforescentes de la pantalla son renovados por un haz de electrones (refresco de pantalla) cada vez que pasa. Las más modernas pantallas de ordenadores personales renuevan los mencionados puntos más de setenta veces.

Si no fuese de esta manera, debido al rápido desgaste, se producirían constantes parpadeos en las imágenes, lo que provocaría un lógico malestar ocular, e incluso ciertos peligros para la vista.

Los televisores, por su parte, tienen monitores "entrelazados", lo cual quiere decir que el haz de electrones renueva sólo una línea cada vez que pasa. La televisión está pensada para verse a determinada distancia, pero no ocurre lo mismo con los ordenadores.

Así pues, la primera función imprescindible del **Scan Converter** es transformar la señal "no entrelazada" emitida por el PC en una señal "entrelazada" propia de los monitores de televisión.

Por otro lado, en los ordenadores personales el haz de electrones pasa desde a 60Hz hasta a 100Hz, y en los televisores pasa a 60Hz. Por este motivo, tu tarjeta gráfica debe ser conocida; si no, el Scan no podrá transformar la velocidad de tu ordenador en la del televisor.




Los controles variarán dependiendo del software de cada tarjeta, pero habitualmente se refieren al brillo, contraste, y otro tipo de ajustes.

Por lo demás, las tarjetas gráficas de los ordenadores personales envían la información de colores azul, rojo y verde por separado en una señal sincronizada. Los televisores, por supuesto, necesitan esta información, así como la del contraste, etc.

El **Scan Converter** es el encargado de interpretar correctamente la información crómica, etc., del ordenador para proporcionársela a la televisión.

### DEL SCAN CONVERTER AL TELEVISOR

Actualmente, la práctica totalidad de los **Scan Converter** te ofrece tres distintas posibilidades para trasladar las señales hasta el monitor de la televisión: vídeo S-VHS, vídeo RF modulado y vídeo compuesto.

De las tres, la primera opción es la de mayor calidad, pues separa las informaciones cromática y del contraste de las restantes. El vídeo compuesto, sin embargo, lleva la información en un mismo hilo, así como el vídeo RF modulado, que lo convierte todo en una señal que el televisor reconoce cualquiera de los canales normales de televisión.

Sin embargo, antes de decidirte por el de mayor calidad, debes tener en cuenta las entradas de tu televisor. Si carece de una apta para la señal de vídeo S-VHS o compuesto, no vale la pena que te gastes mucho dinero en un **Scan Converter** muy complejo.

Por otra parte, hay unas cuantas posibilidades más entre todos los **Scan Converter** (por cierto, también los puedes encontrar con el nombre de **Gen Lock**) que tienes la ocasión de ver en el mercado, posibilidades que justifican la diferencia de precios.

Una de ellas es el reductor de parpadeo. Como, en una pantalla de televisión, cada vez que pasa el haz de electrones no renueva más que una línea de *pixels*, éstas acaban por fundirse poco a poco, causando parpadeos en la imagen. Sin embargo, el reductor de parpadeo se encargará de equiparar el valor de dos líneas de pantalla para luego enviarlas unidas a la pantalla de la televisión. El problema de esta técnica es que resta bastante nitidez a las imágenes, cosa que se nota especialmente en los textos.




También puedes conseguir programas que te permitirán situar con precisión la imagen del ordenador personal en el monitor de la televisión. Los posibles errores que esto evitará se deben a que los respectivos monitores no son idénticos; una imagen de ordenador personal puede salirse de la pantalla del televisor, ocultando de esta manera información a veces preciosa, como la de las barras de funciones. Gracias al mencionado software, puedes mover a tu antojo las imágenes por el monitor de la televisión.

Si repasas la oferta del mercado, encontrarás muchas más opciones. Sin embargo, una última advertencia. Las pantallas de los PCs están mejor preparadas para presentar las imágenes de los juegos que las de los televisores. La calidad de la imagen siempre se ve disminuida. A pesar de todo, si quieres disfrutar de imágenes de gran tamaño, el **Scan Converter** es lo más barato. Un monitor de PC de muchas pulgadas puede costarte "un ojo de la cara".

P. López

## REAL MAGIC TV TIME

En realidad, **Real Magic TV Time** no se puede considerar como un conversor en sí, pero realiza las mismas funciones. Se trata de una muy peculiar tarjeta ISA de ocho *bits*. Su función es, como puedes imaginar, convertir cualquier imagen de la pantalla gráfica del ordenador en una señal de vídeo. De esta manera, puedes disfrutar de tus programas preferidos en pantalla grande. Esta tarjeta te puede enviar directamente la señal a la televisión (si dispones en tu televisión de una entrada de vídeo compuesto), o bien a través de tu vídeo (para ello, tendrás que hacerte con un conector de S-VHS). La tarjeta tiene los siguientes requerimientos:

Entrada analógica RGB de 1 voltio de pico a pico.

Salidas: S-VHS con Y = 1,0 voltio de pico a pico y C = 0,28 voltios de pico a pico, vídeo compuesto, normas NTSC y PAL y salida de 15 *pines* para el monitor.

Resolución admitida: 640 X 480 con un refresco vertical de 60 Hz. y horizontal de 31,5 kHz.

Requerimientos mínimos:
386
2 Mb de RAM
2 Mb de HD
Salida VGA

**Distribuidor:** ABC Analog
**Precio:** 26.900 Ptas






# Introducción al ensamblador (II)

**En este artículo nos adentramos más en las profundidades del lenguaje ensamblador del 80x86, esta vez en el fascinante mundo de las interrupciones.**

Interrumpir, como su propio nombre indica, es detener el curso de algo, en este caso es el del programa, para atender a un evento del sistema.

También podemos definir una interrupción como el mecanismo con ayuda del cual un dispositivo puede forzar a la CPU a interrumpir el programa actual momentáneamente y ejecute una de los llamados controladores de interrupciones.

Además, son el medio central de comunicación entre un programa y las funciones de BIOS y de DOS. A estas últimas se las denomina también interrupciones de software. A través de ellas nos pondremos en contacto a un nivel más bajo con nuestra CPU y así podremos ordenarla que realice todo tipo de funciones, como leer un sector de un disco, activar un modo gráfico, etc.

### ¿QUÉ SON LAS INTERRUPCIONES SOFTWARE?

Las conocidas como "interrupciones software" son las que llaman a un programa con la ayuda de una instrucción especial en "lenguaje máquina". Evidentemente, esto no produce ninguna interrupción de la ejecución del programa en sentido real, sino que la función que se haya llamado será contemplada por la CPU como un subprograma. Una vez sea ejecutada, regresará para continuar por las siguientes instrucciones del programa.

Para realizar las llamadas a las funciones de BIOS o de DOS, no nos hace falta conocer en qué dirección de memoria se encuentran estas rutinas. Sabiendo el número de la interrupción podemos realizar la llamada. Estos números de interrupción están totalmente estandarizados, de forma que, por ejemplo, independientemente de la versión de DOS, todas las funciones de éste están asociadas a la interrupción 21h.

La CPU, de esta manera, llamará al controlador de interrupciones mediante la "tabla de vectores de interrupción", sacando de ésta la dirección de la función deseada.

Esta es la potencia de la compatibilidad entre los equipos. De la famosa aparición de gran cantidad de compatibles IBM, no se puede copiar la totalidad de la memoria ROM BIOS, pero sí se pueden implementar todas las funciones BIOS de la memoria ROM. Y, además, de forma diferente a la implementación usada en la memoria ROM de IBM, manteniendo en su totalidad la compatibilidad con las funciones de la memoria ROM BIOS de IBM, tanto por lo que se refiere a los parámetros con los que se puede llamar a estas funciones (interrupciones) como por los resultados que pueden devolver estas funciones (interrupciones).



### ¿CÓMO SE PASAN LOS PARÁMETROS A LAS INTERRUPCIONES?

Como ya hemos dicho, las interrupciones software trabajan de forma similar a cualquier función o procedimiento que sea implementado con cualquier lenguaje de programación, como Pascal, C, Basic, ADA, COBOL, etc.

Las interrupciones admiten que se les pasen parámetros, y en función de ellos realizan tareas diferentes. De esta forma, una interrupción realizará un "sin fin" de tareas diferentes, dependiendo de los parámetros que le hayamos pasado.

Los parámetros sólo se pueden pasar a través de los registros de uso general de la CPU (por ejemplo AX, BX, CX, DX, etc.).

Y el resultado de las interrupciones aparecerá también en los registros. Además, las interrupciones pueden usar un registro especial denominado registro de *flags*, que se usa complementariamente.



Ya hablaremos de él más adelante; por el momento nos basta con saber que existe y que almacena los resultados intermedios de operaciones realizadas y lo usa, por ejemplo la INT 13h (la cual controla todas las funciones de acceso a disco), poniendo a 1 el *flag* de Acarreo cuando se ha producido un error de lectura o de escritura.

### ¿CÓMO ESTÁ ESTRUCTURADA LA TABLA CON LOS VECTORES DE INTERRUPCIÓN?

Para aquellos que no estén familiarizados con la palabra "vector" y menos aún con "vector de interrupción", hay que decir que es la dirección de memoria donde se encuentra la rutina que procesa esa interrupción.

Existen, a partir de la serie 8088, un total de 256 posibles interrupciones software, con lo cual la tabla debe contener al menos 256 entradas. En esta tabla se entremezclarán en un solo conjunto tanto las interrupciones software como las interrupciones hardware, ya que sólo es el tipo de la llamada de interrupción lo que decide qué ejecutarse.

Mientras en una interrupción software es el programa correspondiente el que fija el numero de interrupciones, en una interrupción hardware es el controlador de las mismas.

En la tabla, como ya hemos dicho, existe una entrada por cada interrupción, y en esta entrada lo que se almacena es el segmento y desplazamiento de cada una de las interrupciones; por lo tanto ocupa 1024 *bytes*. Ocupan siempre el primer *kilobyte* de memoria RAM de todos los PCs. Para saber cuál es la dirección de memoria donde se encuentra el vector de una interrupción determinada, sólo tendremos que multiplicar el numero de interrupción por 4.

## ¿POR QUÉ LA TABLA SE ENCUENTRA EN LA RAM?

El hecho de que la tabla de vectores de interrupción se cargue en la memoria RAM del ordenador es primordial, ya que nos permitirá cambiar cualquiera de las rutinas de proceso de las interrupciones. En principio, no seria complicado, ya que existe una función de la interrupción 21h gracias a la cual directamente podemos cambiar el vector de una interrupción.

La importancia de cambiar el vector de interrupción radica en que nos permite hacer que el ordenador realice todo tipo de funciones sin tener nosotros que estar al tanto de cómo se realicen. Por ejemplo, siempre que queremos que suene la música a la vez que nosotros estamos moviendo por pantalla un muñeco o gráfico, teóricamente no podríamos sin un sistema multitarea: por una parte, mover un gráfico, y por otra hacer sonar una música. ¿Cómo puede entonces hacerlo un pobre procesador 8088? Pues muy simple: lo que se hace es cambiar el vector de interrupción 1Ch, que es el que controla el *timer* del reloj, el cual se ejecuta constantemente.

## ¿CÓMO SE CODIFICA EN ENSAMBLADOR?

Mediante en mnemónico INT seguido del número de la interrupción a ejecutar. Por ejemplo, si queremos poner la pantalla en modo gráfico de 320x200x256 Colores, sólo tenemos que llamar a la interrupción 10h con AX=0013, el número del modo de vídeo, de la siguiente forma:

```
mov ax,13H
int 10H
```

Si queremos poner por pantalla el puntero del ratón, sólo tendremos que llamar a la interrupción 33h con la función 01 de la siguiente forma:

```
mov ax,01H
int 33H
```

## UN EJEMPLO COMPLETO

En el último número, os mostrábamos un pequeño programa que llenaba la pantalla de un color. Ahora lo completamos: nos muestra el ratón y nos deja moverlo por pantalla.

```
code SEGMENT
ASSUME cs:code,ds:code
ORG 100h
cominic: jmp inicio
nota  db '(c) 1996 JR',13,10,13,10,0
inicio:          mov ax,13H
                 int 10H
                 mov ax,0a000h
                 mov es,ax
                 mov di,0
                 mov cx,32000
                 mov ax,0001h
                 rep stosw
                 mov ax,01h
                 int 33h
                 mov ax,4cH
                 int 21H
code ENDS
end cominic
```

## ¿PARA QUÉ Y CUÁLES SON ESAS 256 INTERRUPCIONES?

Las 256 interrupciones funcionan de igual forma en cualquiera de los PCs. Sin embargo, muchos de los vectores de interrupción sólo están ocupados si está instalado el hardware correspondiente; por ejemplo, en la interrupción 33h, correspondiente al ratón, o en la 5Ch, que controla las funciones de Netbios.

También existen algunas "reservadas". Con ese término nos referimos a aquella interrupción que ha sido usada por algún componente del sistema (normalmente DOS), pero su utilización no se ha documentado nunca. Este es un problema que aparece a la hora de trabajar. Parece que son como cajas de Pandora, las cuales no pueden ser abiertas por los mortales. Salvo honrosas excepciones, todas las funciones de las interrupciones no son totalmente conocidas.

J. Rodríguez

## LISTADO DE INTERRUPCIONES

| Nº de interrupción | Dirección | Función principal |
|---|---|---|
| 00 | 000-003 | División por 0 |
| 01 | 004-007 | Paso a paso |
| 02 | 008-00B | NMI (Interrupción no enmascarable |
| 03 | 00C-00F | Interrupción de punto de ruptura o Breakpoint |
| 04 | 010-013 | Desbordamiento numérico |
| 05 | 014-017 | Harcopy o Tecla de Impr Pant |
| 06 | 018-01B | Instrucción desconocida (solo en 80286) |
| 07 | 01D-01F | Coprocesador Matemático |
| 08 | 020-023 | IRQ0 : Timer (Cada 18.2 veces / seg) |
| 09 | 024-027 | IRQ1: Teclado |
| 0A | 028-02B | IRQ2: Segundo 8259 (solo en 80286) |
| 0B | 02C-02F | IRQ3: Puerto de conexión serie 2 |
| 0C | 030-033 | IRQ4: Puerto de conexión serie 1 |
| 0D | 034-037 | IRQ5: Disco fijo |
| 0E | 038-03B | IRQ6: Disquete |
| 0F | 03C-03F | IRQ7: Impresora |
| 10 | 040-043 | BIOS : Todo tipo de funciones de vídeo |
| 11 | 044-047 | BIOS : Averiguar configuración |
| 12 | 048-04B | BIOS : Averiguar tamaño de la memoria RAM |
| 13 | 04C-04F | BIOS : Funciones de discos |
| 14 | 050-053 | BIOS : Puerto de comunicaciones serie |
| 15 | 054-057 | BIOS : Funciones de CASSETE |
| 16 | 058-05B | BIOS: Funciones de Teclado |
| 17 | 05C-05F | BIOS: Acceso a impresora paralela. |
| 18 | 060-063 | Llamadas a la ROM BASIC |
| 19 | 064-067 | BIOS : Reset por teclado (Control+Alt+Del) |
| 1A | 068-06B | BIOS: Preguntar por fecha / Hora |
| 1B | 06C-06F | BIOS : Tecla Break |
| 1C | 070-073 | BIOS : timer tick |
| 1D | 074-077 | BIOS : Inicialización del vídeo |
| 1E | 078-07B | BIOS : Parámetros del disco |
| 1F | 07C-07F | BIOS : Caracteres de vídeo |
| 20 | 080-083 | DOS : Terminación de un programa |
| 21 | 084-087 | DOS : Llamadas a funciones del DOS |
| 22 | 088-08B | DOS : Dirección del final del programa DOS |
| 23 | 08C-08F | DOS : Rutina del Control + Break |
| 24 | 090-093 | DOS : Rutina de Error del DOS |
| 25 | 094-097 | DOS: Lectura de disco |
| 26 | 098-09B | DOS : Escritura en disco |
| 27 | 09C-09F | DOS : Programas Residentes. |
| 28 | 0A0-0A3 | DOS scheduler |
| 29 | 0A4-0A7 | DOS |
| 2A | 0A8-0AB | DOS Microsoft network |
| 2B | | DOS reservado |
| 2D | | |
| 2E | | DOS ejecutar comando |
| 2F | | DOS multiplexor |
| 30 | | DOS jump |
| 32 | | DOS reservado |
| 33 | 0CC-0CF | DOS Microsoft mouse |
| 34 | 0D0- | DOS reservado |
| 40 | 100-103 | DOS reservado |
| 41 | 104-107 | BIOS Puntero al disco fijo 1 |
| 42 | | DOS reservado |
| 45 | | |
| 46 | | BIOS Puntero al disco fijo 2 |
| 47 | | BIOS reservado |
| 48 | | BIOS PC Jr keyboard |
| 49 | | BIOS PC Jr scan code |
| 4A | | BIOS timer alarm |
| 4B | | BIOS reservado |
| 5B | | |
| 5C | | BIOS network |
| 5D | | BIOS reservado |
| 5F | | BIOS reservado |
| 60 | | Interrupción de usuario |
| 66 | | Interrupción de usuario |
| 67 | | extended memory |
| 68 | | No usada |
| 6B | | No usada |
| 6C | | system resume |
| 6D | | No usada |
| 6F | | No usada |
| 70 | | 8259A real time clock |
| 71 | | 8259A IRQ 9/2 |
| 72 | | 8259A |
| 73 | | 8259A |
| 74 | | 8259A |
| 75 | | 8259A coprocesador |
| 76 | | 8259A Disco duro |
| 77 | | 8259A |
| 78 | | No usada |
| 7F | | No usada |
| 80 | | BASIC reservado |
| F0 | | BASIC |
| F1 | 3C4 | No usada |
| FF | 3CC-3CF | No usada |

# SHARE

**Los creadores y distribuidores de Duke Nukem 3D, Apogee, una de las empresas reina dentro del mundo del shareware, ataca con dos productos de muy diferentes características pero con unos resultados gráficos igualmente espectaculares.**

## XENOPHAGE

El nuevo producto de Apogee, que aparecerá previsiblemente durante el mes de febrero, se puede enmarcar dentro de los juegos de lucha, de características similares a *Warriors* o *FX Fighter.* El desarrollo del mismo consiste en una especie de combate entre seres de diferentes especies, transportados hasta un planeta extraño por una raza alienígena que disfruta con los espectáculos de lucha. Son combates a muerte.

La característica fundamental de este producto son sus enormes *sprites*, tan altos como la pantalla. El juego incorpora la posibilidad de usar tanto baja como alta resolución (640x480). Para crear los personajes, los programadores han intentado huir de los habituales alienígenas de formas antropomórficas, dando lugar a una serie de seres extraños procedentes de las calenturientas mentes de los grafistas de Apogee. La calidad de los mismos es bastante elevada. Han sido realizados mediante técnicas de *rendering* que producen una impresión de realismo mayor. La versión final promete ser un duro competidor para los programas clásicos del mundo de la lucha. Marcará un hito por la excelente calidad y tamaño de sus *sprites*.



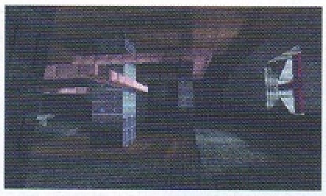


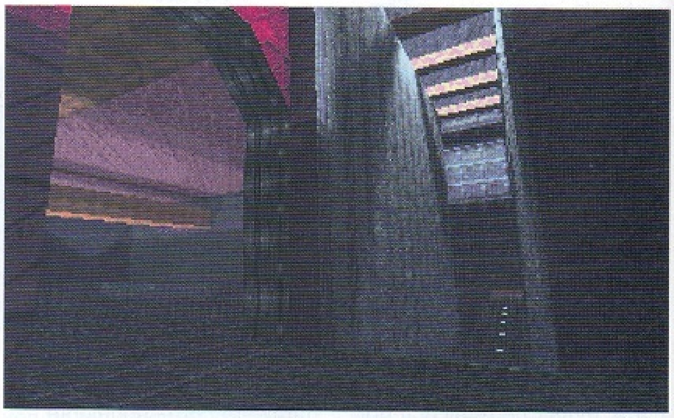
## PREY

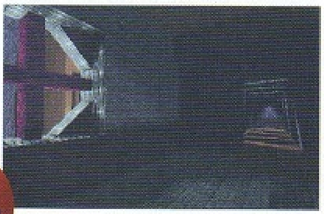
3D Realms, compañía asociada de Apogee, promete convertirse en la gran rival de id Software en el mundo de los arcades tridimensionales. Tras ver la versión shareware de *Duke Nukem 3D*, podemos asegurar que los chicos de id van a tener que esforzarse mucho con su *Quake*. De esta forma, siguiendo esta línea de productos tridimensionales, se anuncia la preparación de un nuevo producto para este año: **Prey**.

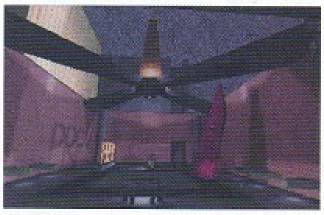
Usando el mismo motor gráfico que *Duke Nukem 3D, Shadow Warrior* y *Blood*, promete ser un nuevo arcade tridimensional. Desarrollado sobre un decorado donde destacan los claroscuros y la penumbra, te introduce en un mundo dominado por alienígenas que reúnen a sus prisioneros en una especie de gigantesco coliseo, formado por construcciones extrañas al ser humano, donde deben luchar entre sí. Por supuesto, mantiene todas las posibilidades habituales en este tipo de juegos. Está pensado fundamentalmente para ser jugado en red vía Internet, módem o red local.

A. J. NOVILLO









# HARDWARE

**Tres *joysticks* son el centro del Hardware de este mes. Si tu antiguo periférico ya no da más de sí y estás dispuesto a hacerte con uno nuevo, estos ejemplos te darán una perfecta idea del estado actual del mercado español en este terreno.**

## SUPER WARRIOR 5

Este *joystick* sorprende por su excelente relación calidad/precio. Es un mando bastante completo, con todos los ingredientes necesarios para disfrutar de un buen simulador sin realizar un gran desembolso de dinero. **Super Warrior 5** tiene 4 botones de disparo, control de potencia, autodisparo y controles de calibrado. Posee una base amplia dotada de ventosas que le proporcionan una buena estabilidad y todos los controles, especialmente el de potencia, son muy cómodos de usar. La empuñadura incorpora el llamado *Bio-grip*, una pieza de goma que facilita el agarre y disminuye el cansancio. Sin embargo, esto último parece más un truco publicitario, ya que responde igual que cualquier otro *joystick* de empuñadora anatómica.



Un detalle adicional que llama la atención y que cada vez se hace más común: **Super Warrior 5** incluye software de calibración y *drivers* para el entorno Windows.

**FICHA:**

**Nombre: Super Warrior 5**
**Fabricante: QuickShot**
**Distribuidor: Proein S.A.**
**Precio: 3.995 pesetas**
**Valoración: 77%**

## STARFIGHTER

Lo más adecuado para un juego de plataformas o un arcade "matamarcianos" es, sin duda, un *pad*. **Starfighter 5** es un *pad* muy modesto que incorpora solamente las características básicas de este tipo de dispositivos. Dispone de control de dirección con autocentrado sin ajuste de ejes, dos botones de disparo y el obligado selector de "turbodisparo". El control de dirección es muy robusto, aunque los botones de disparo no lo son tanto. **Starfighter 5** tiene un diseño adecuado que resulta cómodo de usar, pero se echa en falta un mayor número de botones de disparo. Si buscas un *pad* de "combate", es decir, que aguante un duro uso, **Starfighter 5** te responderá. Pero debes tener en cuenta que la mayoría de nuevos juegos no se limita a dos botones *Super Street Fighter II*, por ejemplo, puede llegar a utilizar hasta seis (tres para patadas y tres para



**FICHA:**

**Nombre: Starfighter 5**
**Fabricante: QuickShot**
**Distribuidor: Proein S.A.**
**Precio: Consultar**
**Valoración: 60%**

## PER 4 MER TURBO WHEEL

Si lo que más te gusta es ponerte a los mandos de un bólido, este es tu periférico. No sentirás lo mismo jugando con un volante de estas características que utilizando el ratón o un *joystick*.

**Per4mer Turbo Wheel**, fabricado por Home Arcade Systems, está compuesto por una amplia base equipada con un volante y un total de 8 botones de disparo. El volante tiene un ángulo de giro de unos 50 grados y dispone de un mecanismo de autocentrado. De tamaño similar al de un *kart*, incluye 4 botones de disparo, dos a la derecha y dos a la izquierda. En la parte frontal del volante hay 2 botones y en la posterior, detrás de los anteriores, están los otros dos. Los otros 4 botones están en la parte derecha de la base formando un cuadrado. Los botones frontales son los principales: hacen las funciones del eje Y de un *joystick*; los posteriores equivalen a los dos principales habituales de cualquier palanca de mandos. Los otros son el tercer y el cuarto botón de un *joystick* y las funciones de arriba y abajo.



Su amplia base le proporciona estabilidad. La longitud del cable de conexión es suficiente para situar el aparato a distancia prudencial del monitor. Aunque la base no tiene ventosas, se pueden pedir al fabricante por un módico precio.

Debes enchufar este dispositivo al conector de *joystick*. Al igual que cualquier palanca de mandos, debe ser calibrado para que funcione bien. No necesita software o *drivers* adicionales.

En resumen, se trata de un interesante periférico que te ayudará a superar a todos tus adversarios.

F. DE LA VILLA

**FICHA:**

**Nombre: Per4mer Turbo**
**Fabricante: Home Arcade**
**Distribuidor: KDC**
**Precio: Consultar**
**Valoración: 78%**

# HIT PARADE

**De que somos un país futbolero, no hay duda. Y esto se nota hasta en los juegos de ordenador. Fifa Soccer '96 ha subido como la espuma en muy poco tiempo, desbancando a alguno de nuestros clásicos. Ya sabes: me gusta el fútbol, los dom...**

## Fifa Soccer '96 — 1




El fútbol es el deporte rey, y el rey de reyes es Fifa Soccer, el simulador futbolístico por excelencia, que por fin se ha situado en cabeza.

## Rayman — 2



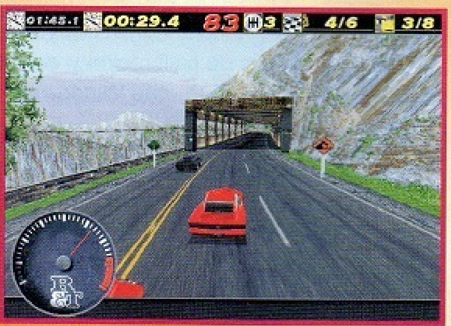
Las plataformas también tienen éxito entre todos vosotros. Es la subida más fuerte que recordamos en nuestro, digo vuestro Hit Parade.

## C & C — 3



Otro gran éxito es el conseguido por el último programa de Westwood Studios. Divertido donde los haya, C&C subirá.

## Need for Speed — 4




Los coches, y sobre todo los deportivos, son otro de vuestros amores en esta revista. Por favor, que algún lector me regale ese Ferrari...

## Doom 1 y 2 — 5



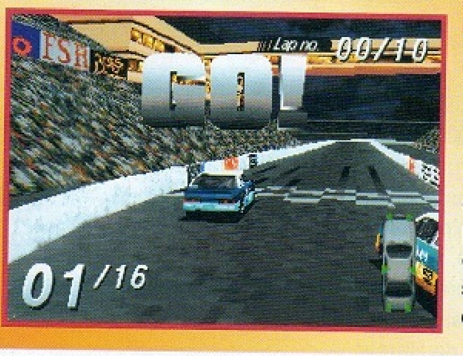

Los nuevos programas han afectado a Doom. Juegos como *Duke Nukem* están a punto de desbancar al anciano monarca de nuestra lista.

## SSFII Turbo — 6



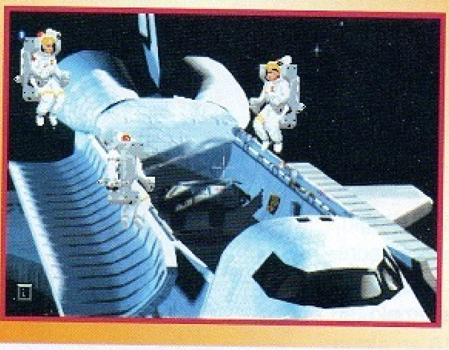

Estábamos equivocados. Ni *Mortal Kombat* ni *Warriors*: nada es capaz de derrocar a la excelente conversión de la máquina de Capcom.

## Dest. Derby 7



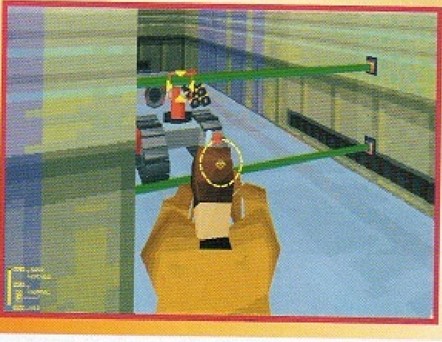

Choques, trastazos, vueltas de campana y similares tienen cabida en este violento, pero súper divertido simulador de carreras.

## The Dig 8



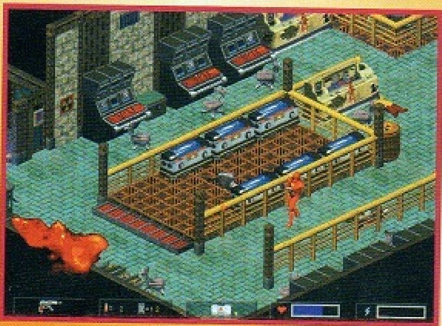
La nueva aventura de Lucas ya se encuentra en puestos estratégicamente situados para atacar a los cabezas de serie. ¿Lo conseguirá?

## Fade to Black 9



El amigo Conrad tiene cuerda para rato. Si ya sufriera lo suyo en sus aventuras en *Flashback*, en Fade to Black le tocará pasar de todo.

## Crusader 10

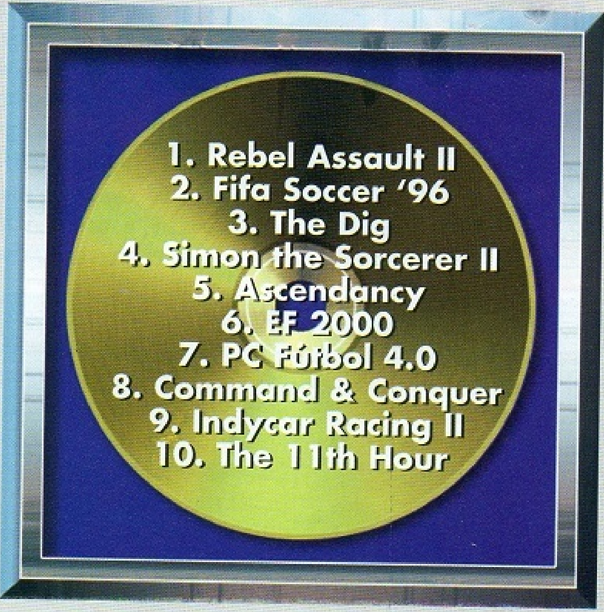


Ser un soldado de élite en el futuro tiene ventajas y desventajas. De todos modos, lo que cuenta es lo divertido que es este nuevo fichaje.

## LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL

Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.




## GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 8

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Siete de nuestra revista:

- **PEDRO BALLESTEROS NORIEGA (Algete, MADRID)**
- **SANTIAGO MARTÍNEZ (P. de Alfinden, ZARAGOZA)**
- **PABLO GARCÍA MELLADO (CÁDIZ)**
- **DAVID PÉREZ BARTOLOMÉ (BURGOS)**
- **CARMEN CONGE MATA (SALAMANCA)**

## ¡COLABORA CON NUESTRO HIT PARADE!

Envíanos ya mismo una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Gracias a tu elección y a la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Como agradecemos tu colaboración, sorteamos entre todas las cartas recibidas cinco juegos que recaerán en cinco afortunados lectores.

**PC PLAYER -Hit Parade-**
**C\ Aragoneses 7**
**28100 Alcobendas (MADRID)**




## CRUSADER



El excelente juego de Origin esconde unos cuantos secretos en su interior de lo más interesantes. Por ejemplo, si tecleas JASSICA16 en algún momento del juego, habilitaras el "modo cheat". A partir de ahora, cada vez que pulses F10 recibirás todas las ramas y municiones, y F10 + CTRL o ALT (dependiendo de la versión) te hará invencible.



Los siguientes trucos debes introducirlos al arrancar el juego. Si empiezas con CRUSADER -skill x, la x es igual al nivel de dificultad (de 1 a 4), y si arrancas con CRUSADER -warp y, donde y es un número del 1 al 16, saltarás a la mi-

## SCREAMER

Continuamos con los codigos secretos para tus juegos favoritos. En este caso te los ofrecemos para el fabuloso Screamer de los italianos Graffiti. Debes introducirlos en la pantalla del menú principal.

**TAZOR**: Conseguirás el coche bala.



**VTELO**: Aparecen los seis circuitos desde el comienzo.

**CLOCK**: Detiene el reloj durante la carrera.

**MONTY**: Convierte los conos de tráfico en chicas, conejitos...

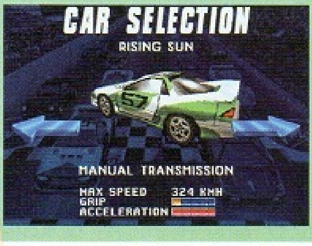
**JOINT**: Lo mismo, pero con fantasmas y cajas.

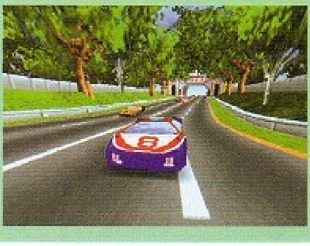
**ABURN**: El ordenador controla coches bala.

**INVER**: Aparecen todos los circuitos del reves.

**MIRROR**: Revierte los circuitos.

**UPDOW**: Cambia de posición los circuitos.



## HEXEN



Tal y como nos pediais desde hace tiempo, aquí teneis los vodigos secretos de Hexen, la segunda, y muy mejorada entrega de Heretic de id Software. Para ello, aquí teneís la lista más completa.

**SATAN**: Modo Dios.

**NRA**: Todas las armas y munición.

**LOCKSMITH**: Todas las llaves de las puertas.

**INDIANA**: Todos los artefactos mágicos.

**SHERLOCK**: Todas las piezas de los puzzles.

**MAPSCO**: Abre el mapa.

**PUKE**: El código del programador.

**CASPER**: Atraviesa las paredes.

**INIT**: Reiniciar el nivel.

**DELIVERANCE**: Te convierte en cerdo.

**BUTCHER**: Mata a todos los enemigos.

**TICKER**: Aparece el ratio de frames.

**CLUBMED**: Recupera la salud al completo.

**RJOHNSON**: No se pueden recoger los objetos.

**NOISE**: Editor de sonido.

**WHERE**: Coordenadas de abcisas.

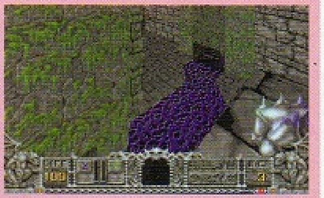
**MARTEK**: Sorpresita...

**CONAN**: Sin armas.

**~??**: Para seleccionar la pista de audio del CD.

**VISIT ??**: Los interrogantes son el número de fase.

**SHADOWCASTER ?**: El ? puede ser 1, 2 o 3. Elige uno



## FATAL RACING

A los codigos que ya publicamos en el número 7 para conseguir más coches, debemos añadir ahora estos que te ayudarán mucho.

**DR DEATH**: Destruction Derby.

**SUPERMAN**: Invulnerabilidad.

TOPTUNES: Cambian los sonidos FX.

CUP WON: Aparece el final del juego.

CINEMA: Pantalla panorámica.

FORMULA1: Aparecen muchos más coches.

DUEL: Tendrás al más duro rival de la carrera.







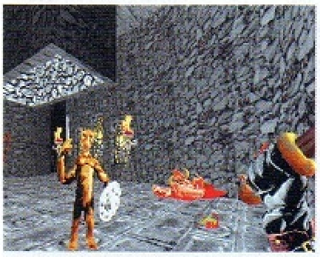

### DESTRUCTION DERBY

Para conseguir invulnerabilidad, inscribete en un campeonato como !DAMAGE!, y llamate a ti mismo CHEAT!. Conseguirás que tu coche no sufra ningún daño, con lo que no te hará falta ganar la carrera para ganar puntos, sino que los recibirás por destrozar a los rivales.

### WITCHAVEN

Si se te hace demasiado difícil este juego de Capstone, prueba con estos utiles códigos que seguramente te vendrán muy bien para avanzar en la aventura. Debes pulsar la tecla de borrar antes de escribir cada código.



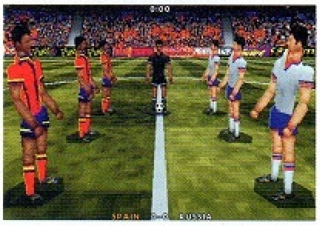


SCOOTER: Recibes todas las armas.
MOMMY: Conseguirás todos los hechizos y las pociones.
WANGO: Eleva añ máximo tu vida y tu armadura.

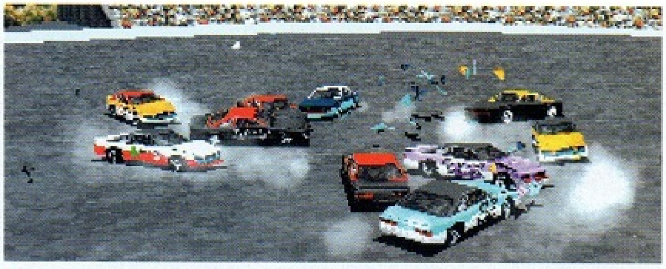



### ACTUA SOCCER

Si arrancas el juego desde el DOS con SOCCER - 01142475549, conseguirás un nuevo equipo llamado Gremlin Showbiz XI, que tiene los jugadores más fuertes y poderosos del juego. Con este equipo ya no debiera resistirsete ningún rival.







## PREGUNTAS Y RESPUESTAS

**P.** *Me he quedado atascado en el juego Aliens: Comic Book Adventure. No logro desactivar el campo de energía que protege la Zona B. He explorado todo, y la verdad es que me he perdido.*
**JAIME CAÑAVERAL LOZANO**
**BURGOS**

**R.** Desde el laberinto, usa el pase azul para entrar en la Alien Bay. Ves a la sala de los cadaveres, y corta la mano de Vaskal que encontrarás entre los cuerpos desmembrados de tus compañeros. Usa la mano para acceder a la Zona B.

---

**P.** *Estoy en la Isla de la Montaña Sagrada de King Quest VI, en el laberinto. He bajado al sotano, pero no se que hacer a partir de ahora, ya que había salvado la partida despues de entrar al laberinto.*
**EVA PARRA GONZÁLEZ**
**MADRID**

**R.** Por lo que nos cuentas en tu carta, debes comenzar tu carta de nuevo, ya que te falta algo muy importante, con lo que no puedes pasar el laberinto. ¿Has mirado la pequeña cueva que está junto a la entrada del laberinto?

---

**P.** *Hola. Estoy atascado en el asteroide de Inca 2, ya que he gastado todos mis tokens para abrir la puerta, pero me he encontrado con un extraño artefacto con seis botones y no se pasar.*
**JUAN BAÑOS GRACIA**
**Castelldefels (BARCELONA)**

**R.** Si te das cuenta, al tocar cada botón, se ilumina o se apaga una parte de la llave del centro. Simplemente combina los botones hasta dar con la combinación que abre la nueva puerta.

## ¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los meses, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros, por lo que si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

**PC PLAYER-Trucos Mail-**
**C\ Aragoneses 7**
**28100 Alcobendas (MADRID)**

# A FONDO

# Beavis & Butt-Head

**Para que no te rompas la cabeza intentando resolver los entretenidos jueguecitos que contiene este ácido y divertido programa, aquí tienes las travesuras de estos dos pillos.**



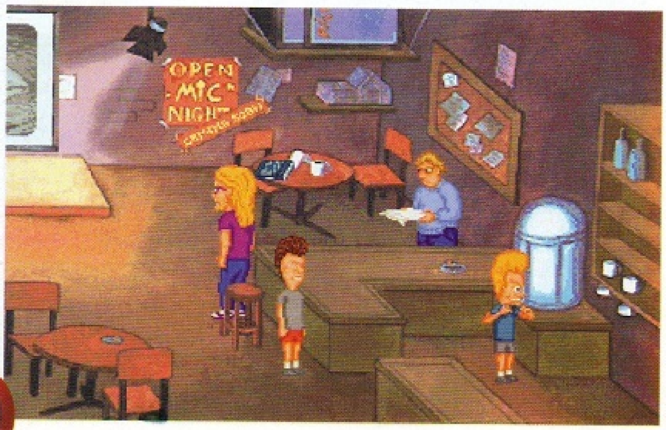


Para salir de clase debéis recoger el pase de pasillo que está pegado a la pared, junto a la pizarra. En el pasillo podéis recoger un chicle que hay pegado en la fuente. Si Beavis y Butt-Head quieren escapar del instituto primero, deben subir a la azotea del edificio. El acceso a ella está en el gimnasio, pero la escalera está muy por encima del suelo. Si Beavis salta del trampolín al potro y de éste al trampolín de nuevo llegará sin problema a la escalera y podrá subir a la azotea.




Si os asomáis por la azotea, disfrutaréis de un juego que consiste en escupir a los transeúntes que circulan pacíficamente por la calle. Cada diez puntos conseguidos se obtiene un enorme escupitajo especial que se lanza con el botón derecho del ratón y que debe impactar sobre el director del instituto.

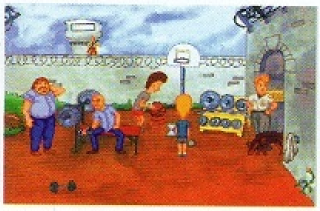
El siguiente paso es huir de la azotea antes de que el director os atrape. Con ayuda de un palo que hay en el suelo podéis parar fácilmente el ventilador del aire acondicionado y escapar por el conducto que queda al descubierto.



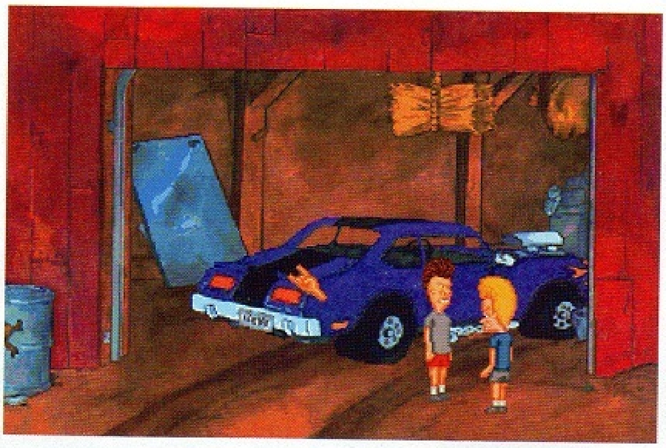

Como el sueño de Beavis y Butt-Head es formar parte de la banda de Todd, para ser unos "tíos guay" el resto de su vida, van al parque donde se suele reunir su banda. En el parque están los miembros de la banda, pero no son muy comunicativos. Antes de iros del parque tenéis que coger una máquina del cubo de basura. También podéis jugar a "Caos en la cancha" en las pistas de tenis.

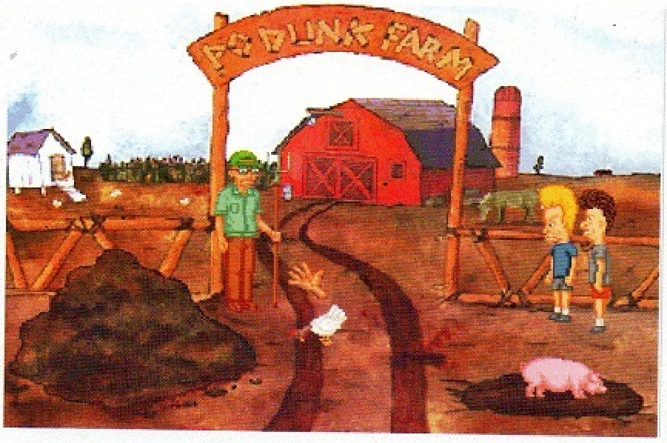
En casa de Beavis y Butt-Head hay que contestar al teléfono que empieza a sonar nada más entrar. Tirada en el suelo hay una lupa que sirve para quemar insectos en el hormiguero que está a la puerta del instituto. También se pueden ver ciertos vídeos en la televisión.

Aburridos de estar en casa, Beavis y Butt-Head se van a la tienda de la gasolinera buscando a alguien que haya visto a Todd por ahí, pero el dependiente no sabe nada. De vuelta al parque presenciaréis la muerte de una ardilla, que debéis intentar coger. Charlando otra vez con el tipo del banco, os hablará de comida. Ahora debéis salir del parque e ir a la hamburguesería a pedir comida.









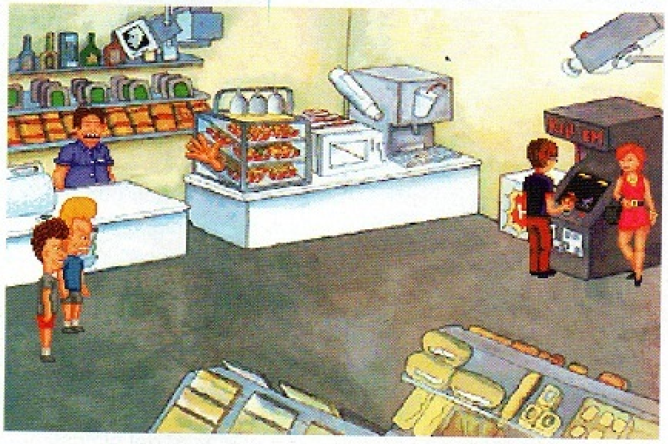
## OTRA VEZ EN LA TIENDA

En la tienda tenéis que intentar coger unos nachos. Como el dependiente no os dejará, procurad que el señor Anderson os preste un dólar.

En el sanatorio de veteranos conseguiréis dos puestos de trabajo de Buzzcut, pero el trabajo es algo duro y Beavis y Butt-Head no parecen dispuestos a lavar un tanque si pueden robarlo. Sin embargo, la escotilla está muy apretada y no tienen fuerza para abrirla. El profesor Vandreson te hablará de una conferencia sobre ballenas en la cafetería.

La chica de la puerta de la cafetería no os dejará pasar hasta que le mostréis la máquina que encontrasteis en el cubo de basura. En el establecimiento podéis recoger un libro de poesía y hablar con Wilber y con Vanderson.

Para que Beavis sea capaz de abrir la escotilla del tanque debe adquirir fuerza extra. Ésta se la dará el café. Primero lo sacará de las tazas, pero no es suficiente. Si habláis sobre el café con el encargado, dejará sola la cafetera y Beavis podrá hartarse de café. Después de un curioso viaje en tanque, daréis con vuestros huesos en la cárcel.



## EN PRISIÓN

Una vez os presenten a vuestros compañeros de celda, coged el papel higiénico y el jabón del lavabo. Beavis tirará el jabón al suelo, donde debéis dejarlo. Con el prisionero que está sentado en la litera podéis hablar de Todd y de monedas. Cuando Beavis pregunte por la cena entrará un guardia: coged sus llaves y abrid la puerta de la celda.

En el patio de recreo averiguáis que Kyler posee la moneda de vuestro compañero de celda. De momento os conformaréis con coger la almohada que hay junto a él. Si cogéis el balón de baloncesto derribaréis a un guardia del muro y podréis coger la toalla que cuelga de la pared.

En el ala de los locos, aparte de hablar con el preso del libro, recogéis los bloques, el oso de peluche, la cámara de fotos y, dentro del armario, un aparato de electroshock.

Al psicópata que está bajo la cama de vuestra celda le podéis dar el oso, los bloques, el papel y la almohada. Cuando recoja la almohada saldrá de debajo de la cama una bombilla que acoplaréis a la cámara de fotos. Si hacéis fotos a Kyler, perderá el control y la moneda. Tras la pelea, recoged la moneda y dársela a vuestro amigo.

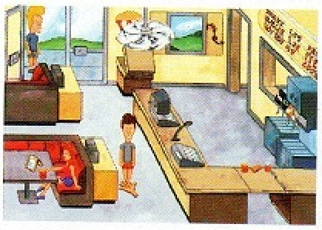
Si al salir de la cárcel os subís a la furgoneta, llegaréis hasta la puerta del matadero de la ciudad.

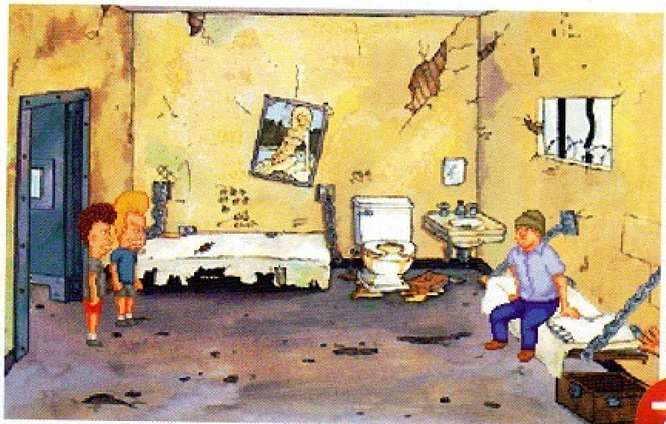
## EL MATADERO

Si queréis liberar a Beavis y a Butt-Head de las cadenas, debéis recurrir al uso de palancas. Para conseguirlo, colocad una tabla del montón sobre la bola de Butt-Head y saltad. Cuando los dos estén libres conoceréis por fin a Todd, que está dentro del matadero. Después de la pelea, cuando volváis al matadero, recoged un filete y una cuchilla de la máquina. Para conseguir la cuchilla hay que poner la máquina a toda velocidad: saldrá despedida.

En la granja preguntad al granjero por Todd y el granero. Con la información tenéis que hablar con Anderson en el asilo de veteranos.

La taxidermista hablará con vosotros sobre un oso. Después de la conversación, coged el bolígrafo, un ojo de









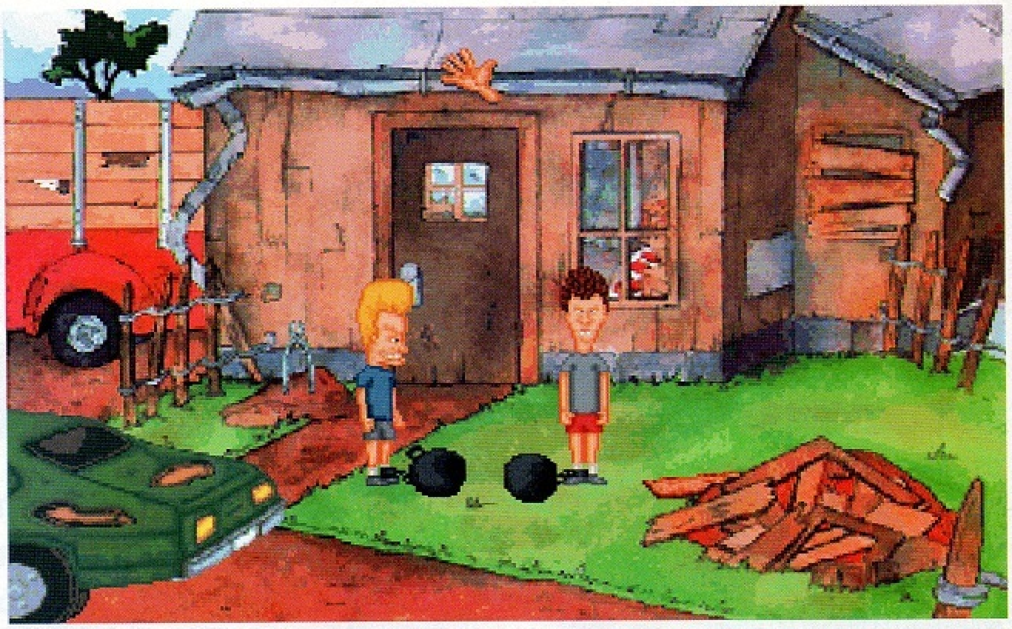
serpiente y un hilo del conejo disecado. Con el hilo y el chicle podéis coger la moneda que está bajo la rejilla de la casa de Beavis y Butt-Head. Con la moneda en vuestro poder conseguiréis un preservativo de la máquina que está en los servicios de la cafetería. Para divertiros podéis echar a Wilbur del escenario y organizar vuestro propio espectáculo.

En la hamburguesería habláis con Gina sobre Todd y sobre las llaves del coche. Después de charlar con ella debéis tirar toda la comida que encontréis en los alrededores al ventilador del techo. En la cocina tenéis que coger la espátula y echar la rata muerta a la freidora.

El preservativo de la cafetería lo infláis con el tanque de helio que hay entre los surtidores de la gasolinera. En la escuela habláis con el conserje de las combinaciones de las taquillas y le entregáis el globo.

### CUIDADO CON EL PERRO

En la puerta de la cárcel hay un perro que os impide el paso. Si le das un sabroso filete, se lo comerá pero no os permitirá pasar. Para lograrlo debéis utilizar el globo en forma de perro y la cizalla para cortar la cadena. Antes de volver a vuestra celda tenéis que coger el martillo que está en el suelo. En el ala de locos daréis el ojo de serpiente al tuerto, que os dará el libro que está leyendo. Si le dais el libro al

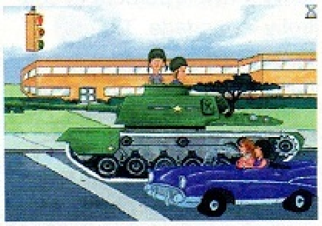


hombre que está bajo la cama conseguiréis una estupenda dentadura.

En el parque, el coche aparcado no os dejará atrapar a la ardilla, pero con un poco de tinta sobre el cartel vuestro problema desaparecerá. Para atrapar a la ardilla necesitáis la espátula y el martillo. Su cadáver os lo disecará gratis la taxidermista.

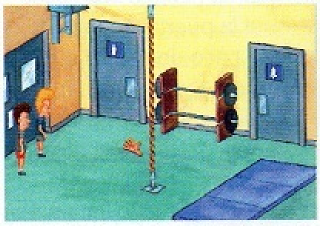
Buzzcut os espera un poco enfadado en la cafetería. Después de enteraros de que el oso está en el asilo, os deshacéis de él con una patada donde más duele.

Si golpeáis al oso notaréis que tiene algo en su interior.



Metiendo la mano por detrás de él conseguiréis por fin el mando a distancia. Ya sólo faltan las llaves del coche, que se encuentran en la taquilla de Gina. El conserje os dejará pasar al gimnasio si le dais la ardilla.

En el interior del gimnasio, Beavis intentará subir por la cuerda pero no llegará hasta arriba sin la ayuda de Butt-Head y la toalla. En todo lo alto y con ayuda del hacha podréis cortar la cuerda y acceder a la sala de calderas. Allí hay dos objetos útiles: la lista de combinaciones que está en el fichero y la lata de pintura.

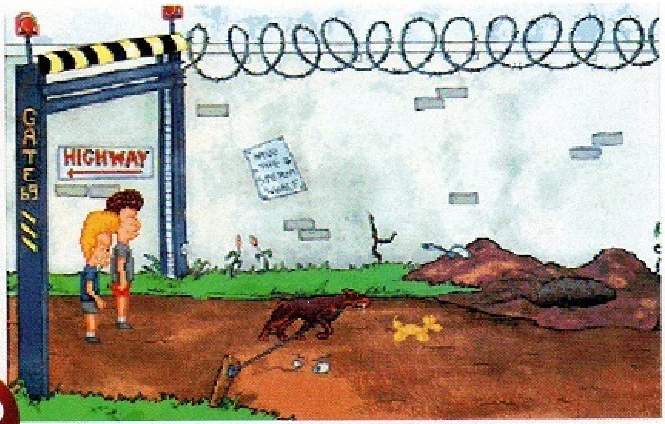


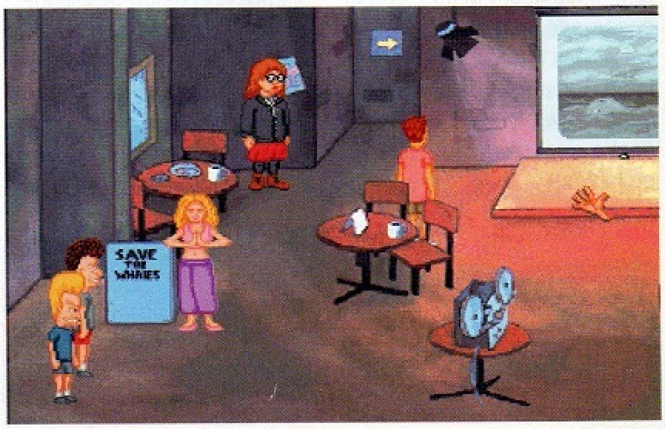
### EN EL CAMPO

Beavis y Butt-Head ya tienen todo lo necesario para conseguir el deseado coche de Todd. En la granja tenéis que darle la dentadura al granjero. Con ayuda del mando a distancia podéis abrir la puerta del granero. Antes de llevaros el coche debéis camuflarlo convenientemente; para ello, nada mejor que un cambio de matrícula y una buena manita de pintura. Después de ver el poco éxito de Beavis y Butt-Head con las mujeres, tendréis que lograr que Daria los saque del interior del maletero; bastará con hablarle para conseguirlo.

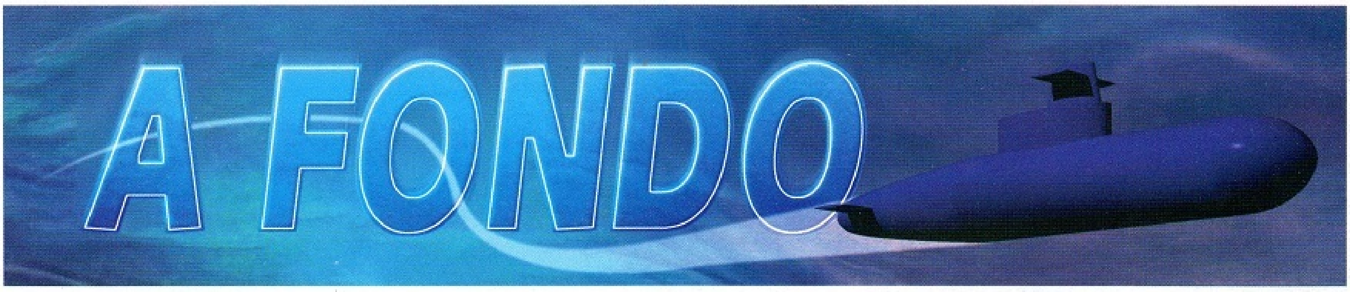
Si volvéis a utilizar las llaves en el coche, acabaréis con las aventuras de **Beavis & Butt-Head** en busca del magnífico coche de Todd. ¡Enhorabuena!

A. L. Mozún




"WingMan te da máximo control.
¡Te lo digo yo, colega!"
Billy Mather
Guerrero supremo del Cyberespacio
•Dispara a tope con botones antideslizantes perfectamente colocados.
•Prueba la palanca que te da más agarre y un verdadero control.
•Base pesada que evita deslizamientos y resbalones.
•Fácil conexión a cualquier conector de 15 pines.
•¡Este cable se pasa de largo!
• Garantía de 1 año del líder mundial en dispositivos de señalización.
Wingman™
Optimo comportamiento con control de aceleración.
Wingman™ Extreme
La experiencia suprema en comportamiento y control de juegos tridimensionales.
WINGMAN™ EXTREME.
Preferido en todas partes por los guerreros de los juegos tridimensionales. Logitech marca la diferencia. Juega con ventaja en uno de los siguientes puntos de venta: KM Tiendas, Centros Comerciales PRYCA (con dpto. de Informática) y Tiendas de Informática Logic Control
o llama a LOGITECH al 93-4192257.
Las marcas registradas TM / ® son propiedad de sus respectivos propietarios.
LOGITECH




# The 11TH Hour: LA SOLUCIÓN



**Si te pareció muy difícil *The 7th Guest*, The 11th Hour es imposible, de modo que este mes te ofrecemos la solución a sus complicados *puzzles*.**

Como era de esperar, por fin ha aparecido la secuela del programa de inteligencia más alabado y de mayor éxito de los últimos años.



La ambientación que envuelve cada uno de los *puzzles* de **The 11th Hour** está muy conseguida. La tétrica mansión quizá consiga hacerte creer que si no logras hallar la solución... será lo último que hagas en tu vida.

La solución de los *puzzles* a veces es algo complicada, pero con la ayuda que te ofrecemos los podrás resolver sin problemas. Sin embargo, hemos decidido que busques por tu cuenta las soluciones de los acertijos que hay entre *puzzle* y *puzzle*. Tu ingenio será suficiente para salir adelante y lograr tu objetivo: vencer al espíritu que domina la mansión.

Si haces memoria, recordarás que de tu pequeña calculadora surge la querida imagen de tu novia, que te pide desesperadamente ayuda: debes dirigirte a la mansión encantada. No es agradable, pero el amor lo puede todo.

J. RODRÍGUEZ



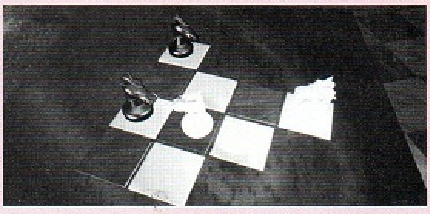

## LA MÁQUINA REGISTRADORA

Ve a la habitación de Brian Dutton (mira en el mapa) y pulsa la máquina registradora que está en la parte derecha de la habitación. El objetivo de este *puzzle* es poner la misma cantidad a ambos lados del panel, y además poner igual el teclado. Empiezas con 162; tendrás que poner por tanto 81 en cada lado. Para resolverlo, haz lo siguiente: En la fila de arriba pulsa el 25 y las últimas tres teclas (5, 10, 10). En la fila de abajo pulsa las últimas cuatro teclas (10, 10, 1, 10). En esta habitación verás una botella de champán en el suelo cerca de la televisión. Pulsa sobre ella y luego sobre el corcho.



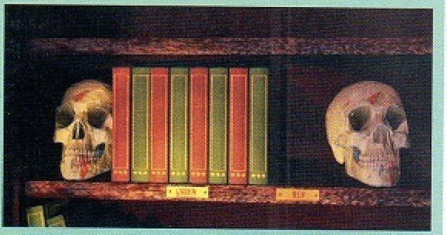
## TABLERO DE AJEDREZ

El *puzzle* de ajedrez está en la entrada en la mesa, cerca del reloj del abuelo. Pulsa sobre el *puzzle*; para resolverlo debes intercambiar las posiciones de los caballos blancos y negros. No hay una única solución: te recomiendo que vayas moviendo los caballos por la parte externa del reducido tablero. De este modo será mas fácil realizar el objetivo. Según el ordenador se puede lograr en cuarenta movimientos.





## LOS LIBROS



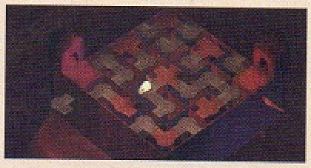
Ve a la biblioteca. Verás una serie de libros sobre una estantería, entre dos calaveras. Pulsa en estos libros. El objetivo es pasar todos los libros verdes a la izquierda y todos los rojos a la derecha. En cada movimiento desplazas dos libros.

Hay diez espacios entre las dos calaveras y sólo hay ocho libros. Para resolverlo, numera los libros, olvidándote de los dos espacios. Utiliza estos cuatro movimientos para resolverlo:

Mueve los libros 2 y 3
Mueve los libros 6 y 7
Mueve los libros 3 y 4
Mueve los libros 1 y 2... ¡y ya está!

## EL RATÓN EN EL LABERINTO

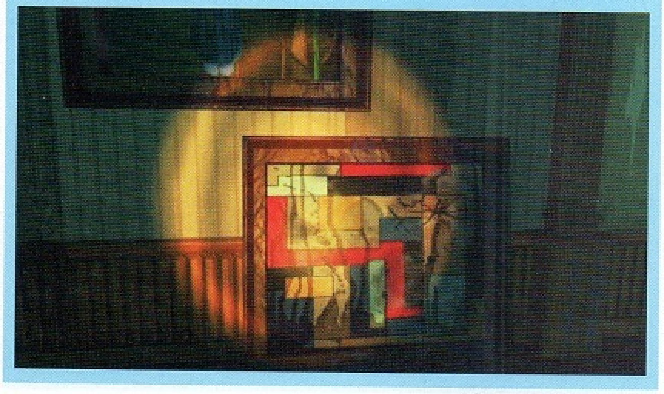
Ve al laboratorio a través de la puerta de madera. El *puzzle* está sobre la mesa al lado de una botella verde grande. El objetivo es crear un camino para que el ratón pueda pasar a la puerta de color naranja. (No hay una solución perfecta: tendrás que ganar tú solo al espíritu). Una vez hayas resuelto este *puzzle*, pulsa en el bote de píldoras RX que hay en la esquina en frente de la botella verde.





## EL CUADRO DE ARTE

Ve al reloj que hay en la galería. Hay un retrato en la pared de una chica con un vestido azul. Debajo de la pintura hay un cuadro de arte moderno. Pulsa sobre este cuadro: deberás resolver un *puzzle* que consiste en coger la última pieza. (Tampoco tiene una solución única: debes ganar al espíritu).

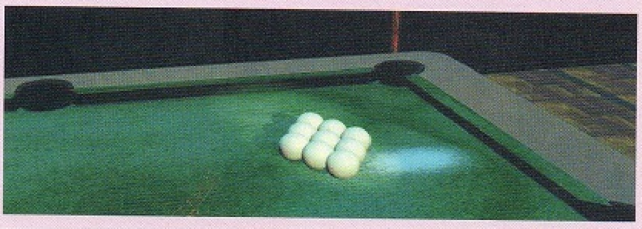


## LA MESA DE BILLAR

Ahora debes entrar dentro de la sala de juegos y pulsar sobre las nueve bolas de billar blancas. Hay nueve bolas; tienes que pulsarlas en el orden que te señalamos a continuación:

| | | |
|---|---|---|
| | 7 | |
| | 6 | 8 |
| 5 | 4 | 9 |
| 2 | 1 | |
| | 3 | |





## LAS ARAÑAS

Este *puzzle* lo encontrarás subiendo las escaleras en el baño: busca en el suelo. Consiste en pasar las arañas de un lado a otro en una única serie de movimientos. Tienes que maginar el círculo en el que están las arañas como una brújula en la que:

N: Norte E: Este S: Sur O: Oeste

Los movimientos son los siguientes:

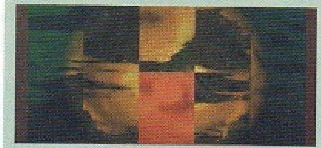
NE pasa al S
N pasa al SE
SO pasa al N
E pasa al SO
SE pasa al O
SE pasa al O
N pasa al SE
EN pasa al S
O pasa al NE
NO pasa al E
S pasa al NO
S pasa al NO
SO pasa al N
E pasa al SO
NO pasa al E
O pasa al NE



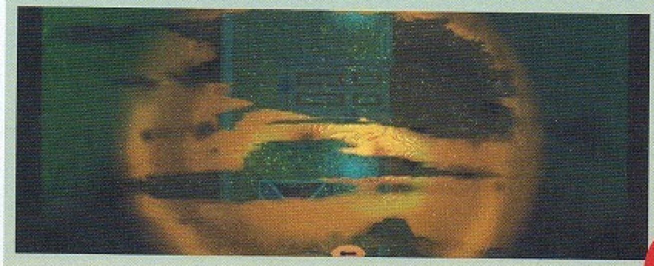


## EL ESPEJO

Ve al dormitorio de Ed Knox y pulsa en el espejo grande que está al lado de la puerta. El puzzle es muy sencillo: se trata del típico juego en el que debes desplazar piezas, hasta colocarlas de manera que formen el dibujo original.

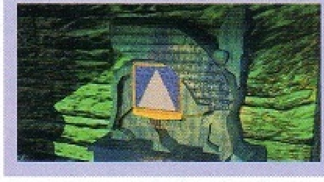


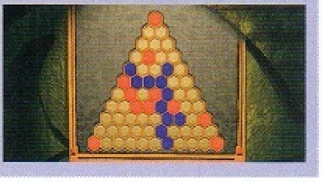
Una vez resuelto, pulsa en el cuadro que está sobre la chimenea en esta misma habitación.



## EL TRIÁNGULO

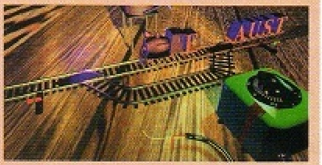
Lo encontrarás en el interior de la capilla. Debes pulsar en el dibujo de una pieza triangular que está en el centro de la habitación, cerca de la puerta de madera. El objetivo es crear un camino sin cortes (de color rojo), el cual toque los tres lados del triángulo. Juegas contra el espíritu (Stauf). , No te resultará demasiado difícil resolver este *puzzle*, aunque no hay una solución única para él. Sin embargo, te voy a dar una pequeña orientación para que puedas ir por el camino más corto. Te sugiero que empieces tu trabajo en el medio de la segunda fila, desde abajo, y sigas por los lados y hacia abajo. Luego déjate llevar por tu instinto y llegarás fácilmente hasta el final.





## EL TREN

Tienes que dirigirte al ático, en el que encontrarás un tren de madera que está en el suelo. Pulsa sobre el tren; para resolverlo debes deletrear el nombre de tu enemigo: STAUF. Usa el interruptor para cambiar entre las vías. Esto es bastante fácil pero te puede tomar mucho tiempo.





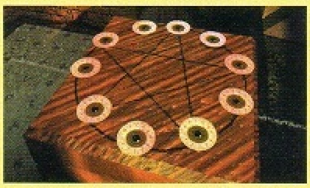
## LOS PLATOS DE LA COCINA

Ve a la cocina y pulsa sobre el plato que se encuentra sobre la mesa. El objetivo es colocar una pila de dos platos en cada uno de los lados que corresponden a una estrella. Para hacerlo te sugiero lo siguiente:

Dibuja sobre una hoja de papel una estrella y numera las posiciones de las puntas del 1 al 10, empezando en la parte de arriba y en el sentido de las agujas del reloj (hacia la derecha). Ahora mueve los platos según el orden siguiente:

El plato de la posición 6 a la posición 9.

El plato de la posición 4 a la posición 1.



El plato de la posición 2 a la posición 7.

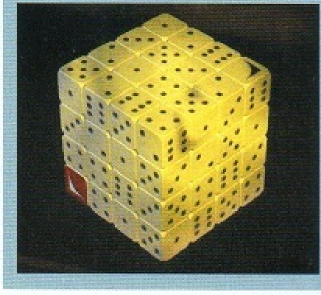
El plato de la posición 8 a la posición 5.

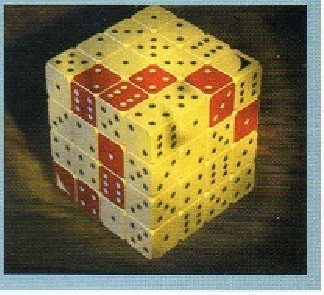
El plato de la posición 10 a la posición 3.

## EL CUBO

Se encuentra en la habitación del templo. Pulsa sobre el cubo que está en la estantería mas baja de todas. Para resolverlo debes hacer lo siguiente:

Pulsa el 4 de la derecha del punto de comienzo, selecciona el 1 de la derecha, el 3 de arriba y a la derecha, y entonces el 1 que está abajo y a la derecha, (el 4 y el 6 se iluminarán automáticamente). Pulsa entonces el 2 que está arriba y a la izquierda del 6, y luego el 1 que está encima.



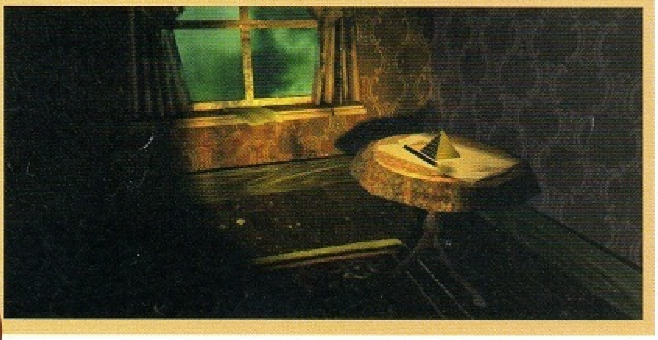


## LA PIRÁMIDE DE PALABRAS

Tienes que ir a al habitación de Mirth Burden y pulsar sobre la pirámide que está sobre una mesa pequeña. Para resolverlo, construye la frase siguiente:

Primero es Unintentionally y luego straightforward.

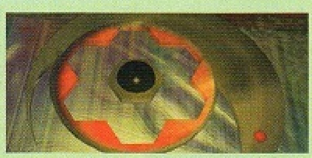


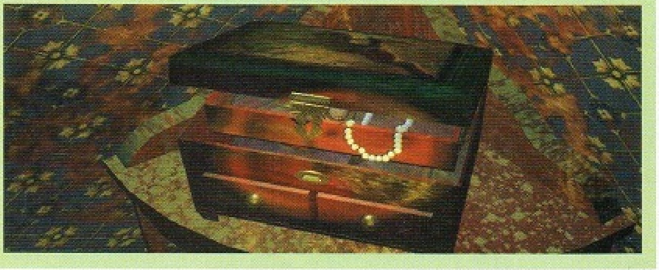


## LAS JOYAS

Está en la habitación de Heine. El objetivo de este *puzzle* es hacer coincidir los colores que aparecen en los lados de las gemas. Nuevamente, no hay una única solución: ve probando, ya que la poción inicial es aleatoria.

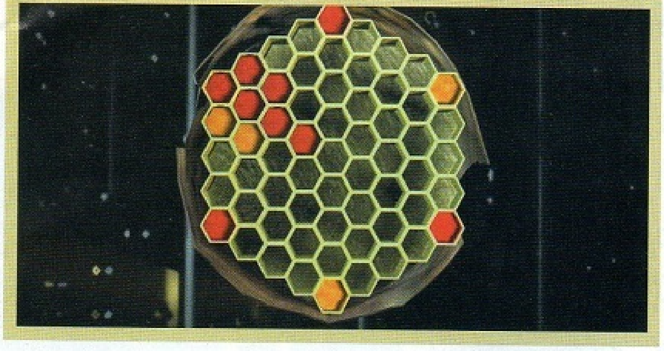






## EL PANEL DE ABEJAS

Dirígete al ático, pasa la puerta de madera y el suelo: frente a ti está el *puzzle*. Pulsa sobre él; vas a jugar contra el consabido espíritu (Stauf). Es el mismo tipo de prueba que una de las que puedes encontrar en el maestro de este programa, *The 7th Guest*: se trata de un OTELLO. No hay una forma infalible de ganar: trata de jugarlo, pues no es difícil.



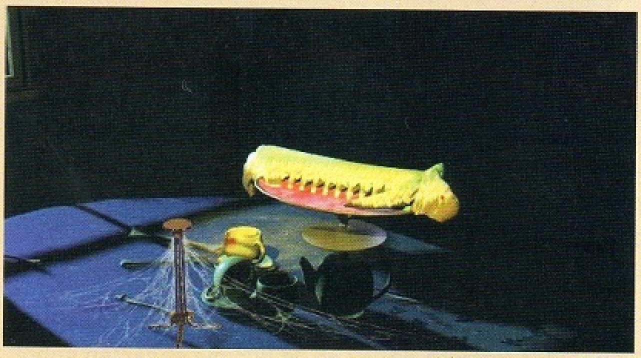
## LOS MUEBLES

Este *puzzle* se encuentra en el interior de la habitación de música, sobre el mantel de la chimenea. Debes sacar el piano que está en la habitación en miniatura. Se trata probablemente de la prueba más pesada de todo el juego, con aproximadamente 90 movimientos.





## LAS 4 EN RAYA



En esta ocasión tienes que entrar en el comedor para pulsar sobre la mesa de la comida: en una de las soperas está el *puzzle*. En éste tu deber es conseguir las clásicas cuatro en raya en cualquiera de las direcciones posibles (horizontal, diagonal y vertical).

## LOS ALFILES

Esta vez lo tienes que buscar dentro de la habitación de las muñecas, en el vestidor. El objetivo de este *puzzle* es intercambiar las posiciones de los alfiles de modo que estén los negros sobre las posiciones blancas y viceversa. Esto es fácil, con unos 18 movimientos es suficiente. No para todo necesitas ser una especie de "cerebrín".



## LA ÚLTIMA PRUEBA

Antes de intentar acabar con Stauf, recuerda que debes salvar tu partida, ya que desde este punto tu vida corre peligro. Tienes que ir a la habitación de muñecas y pulsar sobre la casita de muñecas. Debes jugar a un particular cinco en raya: no necesitas poner las piezas desde arriba, sino simplemente sobre el tapete, que en este caso es el suelo de baldosines de la casa de muñecas. También puedes capturar piezas si las encierras entre las tuyas. Aunque no hay una solución única, te sugiero que dejes espacios vacíos entre tus piezas; de esta forma es fácil capturar las enemigas. El juego acaba cuando capturas cinco pares de sus piezas o haces cinco en raya. Una vez hecho esto, el programa... ¡se acabó!





# SOS MAIL

**Aquí estamos otro mes en la brecha contestando a vuestras cartas. Ya sabes: cualquier duda relacionada con el mundo de la informática o videojuegos, en esta sección te será resuelta.**

## MORTAL KOMBAT iii

**Estimados colegas de PC Player: Me he comprado el juego Mortal Kombat III, y he podido comprobar en el manual que requiere 8 Mb de RAM para funcionar. Yo tengo esos 8 Mb, pero no logro arrancar el juego debido a que no los tengo limpios. ¿Qué puedo hacer?**

SAMUEL VEAS SÁNCHEZ
Lorca (MURCIA)

**Respuesta:** Seguro que en el manual te explica en algún apartado cómo crear un disco de arranque o cómo liberar memoria. Si no es así, no podemos ayudarte, ya que la configuración de cada PC es diferente. Una posible solución consiste en buscarte a un amigo que entienda del tema, y te lo mire en caliente.

## DOS4/GW

**Hace poco me compré un Pentium, y la mayoría de los juegos me dan un error del siguiente tipo: DOS4/GW error... En la tienda me han dicho que esos juegos no están preparados para Pentium. ¿Qué puedo hacer para jugar?**

LUIS GARCÍA GONZÁLEZ
MADRID

**Respuesta:** Un error DOS4/GW no se da por el Pentium (te engañaron en la tienda), sino que se trata de algún *driver* instalado que hace conflicto con él.

## PREGUNTAS VARIAS

**Hola amigos de PC Player. Tengo varias preguntas que me gustaría me contestaseis:**

**- Podríais abrir un nuevo apartado en vuestro CD-ROM en el que metierais dibujos *manga* (Si puede ser de Dragon Ball Z) en formato GIF o cualquier otro.**

**- Me encantan los juegos de estrategia tipo Dune II. ¿Qué me recomendáis: Command & Conquer, Z, o The Perfect General II?**

**- Mi padre tiene una impresora HP Laserjet III, pero tenemos que introducir las hojas manualmente en Windows 95. ¿Cómo se soluciona?**

**- ¿Cuánto me puede costar un libro de Turbo C++?**

ISAAC A. RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
Peligros (GRANADA)

**Respuesta:** Respecto a introducir imágenes *manga* en el CD no es posible debido a que tienen derechos. Si quieres obtener algunas, deberías mirar por Internet en algunos de los WEBs que recomendamos en MangaManía. Por otra parte, **Z** todavía no ha salido. Si te gustó **Dune II**, te encantará **Command & Conquer**. **The Perfect General II** es otro tipo de estrategia. Respecto a la impresora, debieras pedir los *drivers* actualizados a Hewlett Packard. Un libro de Turbo C cuesta entre 3 y 6.000 ptas.

## PLATAFORMAS

**¿Qué juego de plataformas me aconsejáis para un ordenador 486 DX con 4 *megas* de RAM y tarjeta VGA?**

JORGE POMBO IGLESIAS
(LA CORUÑA)

**Respuesta:** Sin duda alguna, nuestro consejo es que te hagas con el fabuloso programa **Jazz Jackrabbit** de la casa Epic Megagames. Aprovecha plenamente la capacidad de tu procesador y es muy divertido.

## DELVION

**Somos dos lectoras de vuestra revista, Eva y Elisa, y aunque vemos todos los CDs que regaláis en cada número, el juego que más nos gustó fue Delvion, del Nº 1. El problema es que llegamos a una nave con brazos, la cual nos cargamos, pero la nave sigue y sigue y el juego no acaba. ¿Qué ocurre?**

EVA BALADA i POYERAS
Igualada (BARCELONA)

**Respuesta:** Queridas paisanas de nuestro redactor jefe. No, vuestra copia no tiene ningún problema. La cosa consiste en que el **Delvion** que regalábamos no era el juego completo, sino una demo, de ahí que en el nivel 3 se acabe (la máquina de los brazos). Si tanto os ha gustado, no os preocupéis, muy pronto lo encontraréis en distribución.

## LECTOR INTERNACIONAL

**Les envío esta carta desde Argentina para felicitarles por su fabulosa revista, de la que me encantan sobre todo sus CD-ROMs. Me gustaría preguntarles unas cosillas. ¿Podrían meter más vídeos *manga* en el CD-ROM?**

JUAN IGNACIO FERNÁNDEZ
Buenos Aires (ARGENTINA)

**Respuesta:** Gracias por escribirnos desde tan lejos. Lo sentimos, pero la inclusión de *trailers manga* en el CD depende de su disponibilidad.

## ¡ESCRÍBENOS YA MISMO!

Como todos los meses, aguardamos con ansiedad vuestras misivas, de las cuales daremos cuenta en el interior de estas páginas. Ya sabéis: para cualquier duda relacionada con informática, juegos o similares, escribidnos a la dirección que escribimos a continuación. Como ves, hemos cambiado de domicilio.

**PC PLAYER -SOS Mail-**
**C\ Aragoneses 7**
**28100 Alcobendas (MADRID)**

# ¡¡ VIVID 3D: LO ÚLTIMO EN SONIDO TRIDIMENSIONAL!!

Prepárate para la aventura multimedia mas increíble y alucinante jamás vivida. ¿Te imaginas que los sonidos de tu PC, Mac o Consola de Videojuegos cobraran vida a tu alrededor, que te sintieras dentro de tus videojuegos preferidos? Gracias a NUREALITY y sus sistemas VIVID3D será posible porque su innovadora tecnología SRS transforma cualquier sonido mono o estéreo en un auténtico sonido tridimensional como si de un sistema Dolby Prologic se tratase y todo con una mínima inversión y utilizando solo 2 altavoces. ¿increíble verdad? No lo dudes más y asociate al sonido 3D. ( con NUREALITY nada volverá a sonarte igual.)




## VIVID3D PLUS



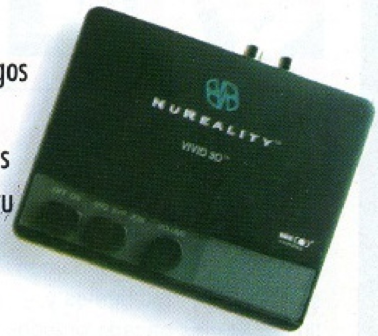

Hasta ahora para disponer de sonido surround se necesitaba un costoso sistema con 5 altavoces, ahora por sólo 11.950 pts. del VIVID3DPlus y dos altavoces, siente el sonido como una experiencia tridimensional única!

## VIVID3DPRO




Un sistema con amplificador de 35w. con control de espacialización del sonido, la posibilidad de acercar la voz de nuestro cantante favorito sobre su música y además todo esto con un increíble sonido 3D gracias al sistema SRS y sólo por 19.950 pts.!
sólo lo encontrarás en NUREALITY

## VIVID3D




¿ Porque sólo jugar con videojuegos cuando puedes estar dentro de ellos? con sólo 2 altavoces tendrás sonido 3D en cualquier lugar de tu habitación y sólo por : 8.950 pts.

- Todos los precios incluyen IVA
- La tecnologia SRS está patentada y es ganadora de los más prestigiosos premios como GAMES PLAYER, INNOVATIONS, MULTIMEDIA WORLD, RETAIL VISION.
- VIVID3D es compatible con SEGA, NINTENDO o cualquier otro sistema de videojuegos así como con equipos basados en tarjeta de sonido o sistemas estéreo.

Deseo recibir más información
Nombre.............................................Empresa.....................
Dirección.................................................................
Población.......................Provincia.......................CP...............
Tel. ......................Fax..........................

Enviar a: EUROMA TELECOM
C/ Infanta Mercedes, 83; 28020 Madrid
Tel.: 571 13 04 / 571 15 19 - Fax: 571 1911

EUROMA TELECOM S.L.



# MANGAMANIA

## PROYECTO A-KO 2

**Distribuidor: MANGA VIDEO**





Tras una espera excesivamente larga llega la segunda parte de las aventuras de A-Ko, B-Ko y C-Ko. La primera cinta, aparecida hace casi dos años, era una especie de capítulo piloto de lo que iba a ser la serie, en esta segunda entrega, de menor duración (45 minutos), ya hay una historia definida. El capítulo se titula "El entramado del grupo financiero Daitokuji". El padre de B-Ko se hace un lío al intentar apoderarse de la nave extraterrestre que quiso llevarse a la princesa C-Ko, ahora un centro cívico.

Estos capítulos son buenos, pero si no has visto la primera entrega no te enterarás de nada. No comprenderás por qué aparecen algunos personajes o el recuerdo de algún antecedente.

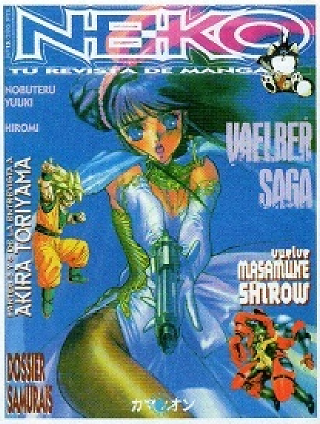



**TRAILERS MANGA**

**Si quieres visionar alguno de los *trailers* de películas *manga* que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar dichos *trailers*.**

## NEKO 15

**Distribuidor: CAMALEÓN ED.**




Nuestra querida Neko pisa fuerte en el mundillo. Por ahora es la mejor revista española del tema en el mercado, y muy difícil lo van a tener las nuevas publicaciones que pretendan superarla. Sus reportajes, noticias y exclusivas están cuidadas: se nota el trabajo de sus autores. En este número, además de continuar con la quinta y sexta entregas de la entrevista a Akira Toriyama (que ya se está alargando demasiado), encontrarás un reportaje sobre los nuevos trabajos de Masamune Shirow, el autor de *Dominion* y *Patrulla Especial Ghost*, que además te mostrará el trabajo que conlleva y los pasos que se dan al dibujar una portada a color. Por otra parte, aparte de las habituales secciones de noticias y comentarios de producto, encontrarás un reportaje muy especial acerca de las historias de samurais dentro del *manga*; encontrarás detalles muy interesantes sobre este género.



Esperemos que **Neko** se mantenga en esta línea y que aumente sus páginas de color, para convertirse en el sueño de cualquier *mangaka* que quiera encontrar buena información.

## ALAS DE GUERRA SOBRE EL JAPÓN

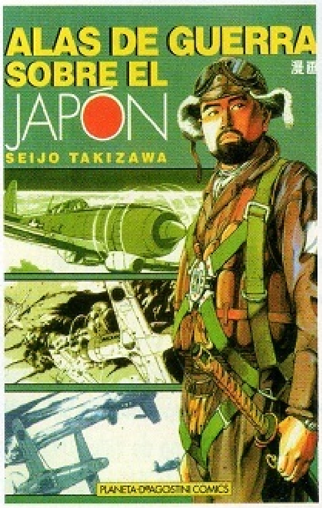
**Distribuidor: PLANETA De AGOSTINI**

Planeta se va superando con su colección de álbumes y libros. El mes pasado presentaron el pobre *Iczer One - la guerrera dorada*, pero van por el buen camino. Esta obra del desconocido Seijo Takizawa trata de la fascinación militar de los japoneses por los aviones. Son para sus pilotos lo que el Bushido para los antiguos samuráis.

El álbum cuenta con tres diferentes historias, recopilación de las aparecidas en la revista japonesa Model Graphix, especializada en maquetas. Aunque el trazo del dibujo es sobrio, y la mayoría de viñetas carecen de detalles importantes, cuando el autor plasma sobre el papel una aeronave lo hace de forma excelente. Están



especialmente cuidadas, sobre todo los combates y las explosiones en el aire. Estas tres historias cortas saben a poco, pero merece la pena tener este libro. Presenta en un tipo de *manga* al que no estás acostumbrado.

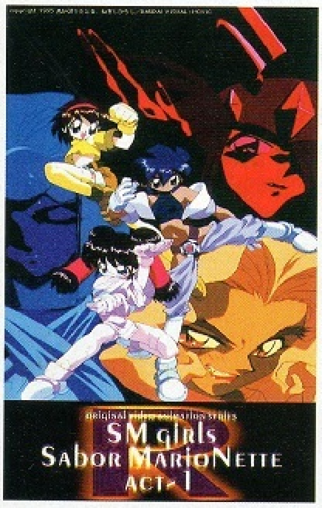


# PÁGINAS MANGA EN INTERNET

Este mes, en nuestro típico recorrido por las páginas *manga* que aparecen en Internet, nos encontramos ante la de la todopoderosa Bandai. En principio, debemos avisar que se trata de una página Web en idioma japonés solamente, por lo que los caracteres aparecerán en pantalla corruptos a menos que poseas un navegador de Internet capaz de leer en japonés. No en vano, la página HTML que acompaña a este comentario no es real, sino un auténtico popurrí de todas las páginas presentadas por Bandai en la red de redes, para que os podáis hacer una idea adecuada de todo lo que allí encontraréis.

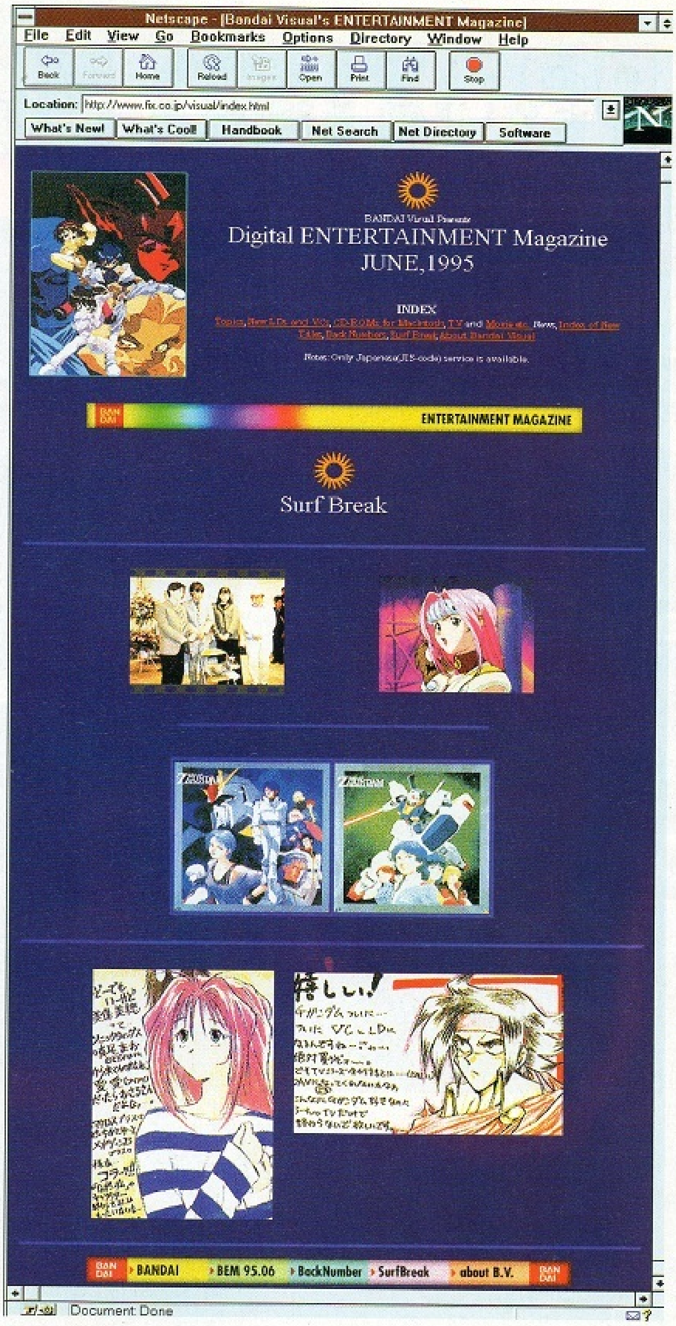
Los expertos en moverse con navegadores como Netscape o Web Mosaic no tendrán problemas para localizar imágenes como los carteles de SM Girls, nueva serie de la casa, o el resto de productos, como Laser Disc, compactos de música, o información acerca de la consola Pippin (el famoso acuerdo con Apple para fabricar una consola de juegos que todavía no se ha concretado en ningún equipo).

La página no está actualizada, pero encontrarás imágenes muy interesantes de un tamaño ideal para imprimir en un folio Din-A4: si tienes una impresora color, no lo dudes y acude a la dirección que aparece debajo.









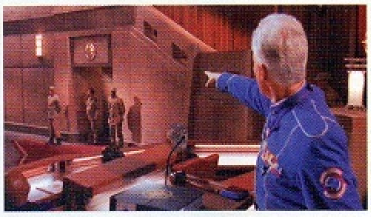

# GANADORES CONCURSOS ZOOP Y MAXISOUND DELUXE WAVE 32

Aquí tenéis la lista de ganadores correspondientes a los concursos Zoop (número 6) y Maxisound Deluxe Wave 32 (número 7). Felicidades a todos los ganadores, y los restantes no dudéis en seguir participando en cualquiera de nuestros concursos.

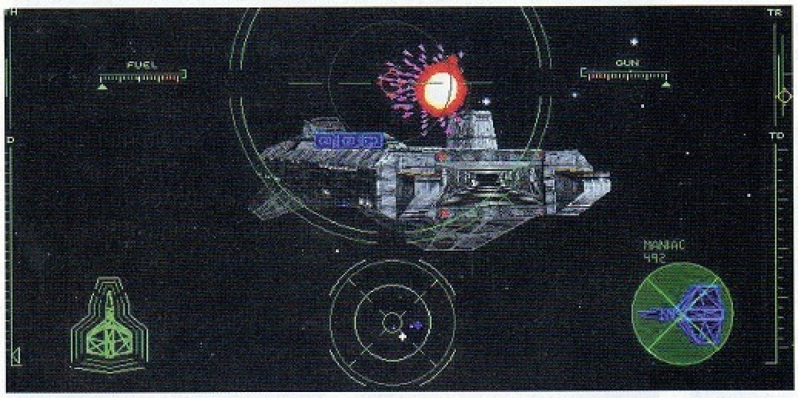
- **Ganadores Concurso Zoop:**
  - **Juan Díaz Borrero. Marbella (MÁLAGA)**
  - **Xavier Posadas Bay. TARRAGONA**
  - **Jaime Del Vallés Pérez.Torrejón (MADRID)**
  - **Rosa Monteverde Murcia. MADRID**
  - **José Muntaner Vila. BARCELONA**
  - **Juan León Pérez. GUADALAJARA**
  - **Javier Fernández Fuentes. MADRID**
  - **Isabel Martín Camuñas. SANTANDER**
  - **Sara Sanz Porta. Guadarrama (MADRID)**
  - **Tomás Sanz Puertos. Consuegra (TOLEDO)**
- **Ganadores Concurso Maxisound Deluxe Wave 32:**
  - **Carlos Rodriguez. Monforte de Lemos (LUGO)**
  - **Francisco J. González López. MADRID**

# PRÓXIMO MES

La espera ha sido larga, pero ha valido la pena. **Wing Commander 4** ha llegado, y prometen los doce millones de dólares que ha costado su producción. La calidad de los vídeos ha mejorado, y aunque el *engine* de juego parece el mismo, se nota que ha sido modificado, sobre todo en lo que a las vistas exteriores se refiere. Origin ha demostrado que sabe aprovechar al máximo cualquier tipo de hardware, y tanto si te gustan los realistas simuladores como los trepidantes arcades, este es tu juego para el mes que viene.








## DIRECCIONES DE INTERÉS

**ARCADIA**
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

**BMG INTERACTIVE**
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

**CIC INTERACTIVO**
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

**COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4**
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

**DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA**
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

**ELECTRONIC ARTS ESPAÑA**
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

**ERBE/MCM**
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

**FRIENDWARE**
C/ Rafael Calvo 40
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

**PC TOP PLAYER**
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

**PROEIN, S.A.**
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

**UBI SOFT**
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

**VIRGIN ESPAÑA**
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

# ARMORED FIST

- El mejor simulador en CD ROM de la historia
- Armas, vehículos y aviones reales
- Tanques americanos M1A2 Abrams, M3 Bradley, equipados con vistas térmicas
- Rusos: T-80, BMPAPC equipados con intensificadores de imagen
- Movimiento 3D en tiempo real con efectos de humo real en las explosiones
- Crea tus propios escenarios de guerra y diseña tus misiones






## LA PRENSA DICE DE EL:

| | |
|---|---|
| OK PC | Gráficos 92%<br>Diversión 90% |
| PC Manía | Realismo 80%<br>"Un fuerte componente de combate" |
| PC Magazine | "Es el simulador de acción para tanques más completo y realista del momento" |
| Micromanía | "Jugabilidad, adicción y sencillez de manejo"<br>Calificación 80% |
| PC Media | "Un título imprescindible"<br>Calificación 94% |
| CD Ware | "El sucesor de COMANCHE" |
| El País | (4 sobre 5) Excelente |
| Dlario 16 | "Los escenarios tridimensionales dotan al juego del mayor realismo" |

NOVA LOGIC™

ERBE

POR SÓLO 1995 PTAS
A LA VENTA EN QUIOSCOS, TIENDAS ESPECIALIZADAS O LLAMANDO AL (91) 661 42 11

Servicio técnico al usuario
Tel.: (91) 528 83 12

# PC-PLAYER

## ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

### TRAILERS MANGA

Los *trailers manga* de este mes mezclan lo clásico con lo moderno. Por una parte, encontrarás **Fist of the North Star** (El puño de la Estrella del Norte), una de las primeras películas *manga* que llegaron a nuestro país, hace ahora dos años. Por otra, verás cómo continúa la historia de los *robots* policías, también llamados *patlabors*, en su secuela, recién puesta a la venta en España.



FIST OF THE NORTH

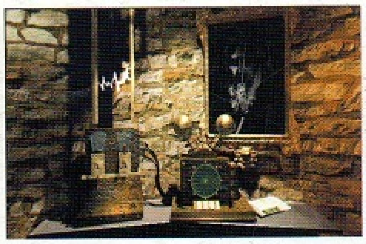


PATLABOR 2






**ENDORFUN** Los juegos tipo *puzzle* cada vez tienen más admiradores entre los usuarios de ordenadores personales. Esta demo jugable de **Endorfun**, de Time Warner, te permite conocer su funcionamiento y el mejor sistema para ganar.



**FRANKENSTEIN** El terrible monstruo creado por la imaginación de la escritora inglesa Mary Shelley no es el malo en esta ocasión, sino el protagonista de la aventura. Ayúdale a escapar del malvado Doctor Frankenstein.




**FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** Las aventuras gráficas son un campo inagotable, y este juego de Renegade es un claro ejemplo de ello. Debes rescatar a la chica, y llevarte el tesoro, evitando todos los peligros.

### ADEMÁS...

TORIN'S PASSAGE
EXTREME PINBALL
TERMINATOR: FS
REALM OF CHAOS
THE DIG
BIG RED RACING
THUNDERHAWK II
BATTLE BEAST
CRUSADER

SHAREWARE
TOWERTEX






### FIRE WIND

El primer "Megajuego" español concedido por nuestra revista también cuenta con una estupenda demo dentro de nuestro CD-ROM, en la que podrás enfrentarte a las hordas alienígenas, a la vez que disfrutas un poco de lo que será este programa una vez haya salido a la luz.



